¡TODOS LOS TRUCOS EN UN SOLO LIBRITO!

[GR]ATIS CON EL [N]ÚMERO 3 DE games WORLD

[Si] Pokémon te vuelve loco, no te pierdas esta completísima [g]uía. Con ella, llegar [has]ta el último chip de [tu] cartucho Pokémon (ya sea Rojo o Azul) será pan comido.






[D]E CABO [A] RABO

# POKéMON

TM*

# GUÍA PARA ENTRENADORES DE ÉLITE



¡TODO LO QUE NECESITAS PARA CONVERTIRTE EN EL MEJOR ENTRENADOR POKéMON!

[1]00% NO OFICIAL. ¡RECORRE TODOS LOS RINCONES DE POKéMON!

gamesWORLD

gamesWORLD

DE CABO A RABO

# POKÉMON GUÍA PARA ENTRENADORES DE ÉLITE

# CRÉDITOS

## DE CABO A RABO: POKéMON, GUÍA PARA ENTRENADORES DE ÉLITE

Gratis con el número 3 de Games World

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 – Barcelona

Redacción: Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, 2ª 3ª
08007 – Barcelona
Tel: 93 342 42 20

Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez
Jefe de Redacción: Francisco Carmona
Redactora: Raquel García
Maquetación electrónica: Lluís Guillén

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

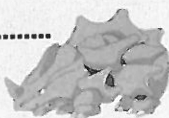
Impresión: ROTOGRAPHIK
Depósito Legal: B-33714-99

Impreso en España – Printed in Spain

# SUMARIO



# DATOS DEL ENTRENADOR



NOMBRE: R.B.B

EDAD: 12

VIVO EN: AN. 7 1C



TEL: 980 [illegible]



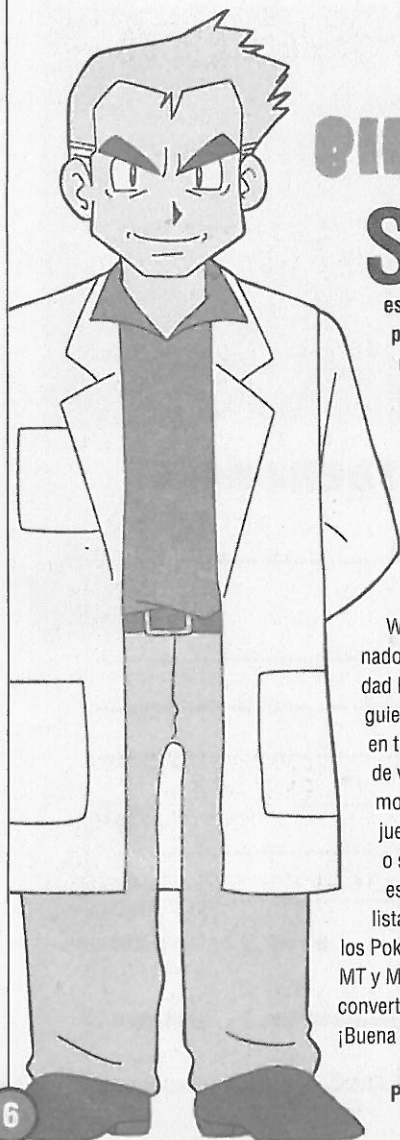
E-MAIL:

NOMBRE DE ENTRENADOR: ASH

VERSIÓN DE POKÉMON: ROJO ☐ AZUL ☒

MI PRIMER POKÉMON: BULBASAUR ☐ CHARMANDER ☐ SQUIRTLE ☒

POKÉMON FAVORITO: PIKACHU



# BIENVENIDOS

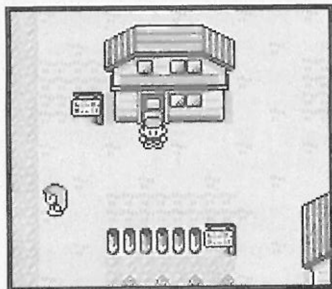
**Saludos a todos los estudiosos de Pokémon. Aquí el profesor Oak. Parece que algunos de vosotros estáis teniendo algún problemilla para convertiros en Maestros Pokémon. Ya casi no puedo ni ir a la tienda de Ciudad Paleta sin que me asalten a preguntas jóvenes entrenadores desesperados.**

La señora Oak se pone de los nervios si me olvido de comprar la leche, así que he decidido reunirme con mis amigos de Games World y elaborar esta Guía para entrenadores de elite, que te llevará desde Ciudad Paleta hasta Mazmorra Rara, consiguiendo los 150 Pokémon que encuentres en tu camino. Observa mi POKéRADAR de vez en cuando, te indicará qué Pokémon encontrarás en cada parte del juego, y si son un ejemplar muy extraño o si, por el contrario, abundan. Por si eso fuera poco, hemos incluido una lista completa de todos los ataques de los Pokémon y la localización de todas las MT y MO que hay. Seguro que te ayudarán a convertirte en todo un Maestro Pokémon. ¡Buena suerte!

**Profesor Oak, Ciudad Paleta.**

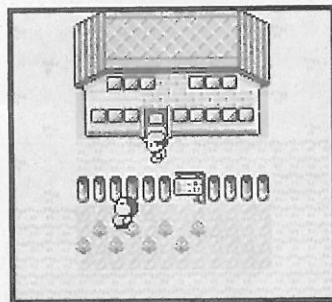
# CIUDAD PALETA

Tu aventura para convertirte en el mejor entrenador mundial de Pokémon comienza en el pueblecito natal de Ash. Estás a punto de encontrar tu primer Pokémon.



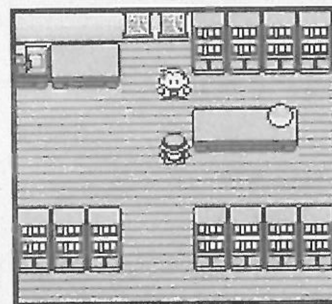
## 1. La casa de Ash

Empiezas en el dormitorio de Ash. Obviamente, es un fan de Nintendo (tiene una SNES). Asegúrate de que compruebas tu PC y retiras la poción curativa. Dile adiós a mamá, pero no olvides visitarla de vez en cuando (también ella puede curar a tus Pokémon).



## 2. La casa de Gary

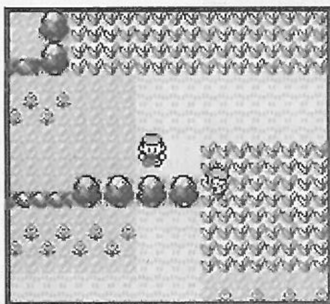
Tu rival, astuto y con mala uva, no está en casa. Pero parece que a su hermanita le gustas. Vuelve por aquí cuando tengas tu PokéDex para obtener el mapa del pueblo, vital para saber por dónde vas mientras juegas.



## 3. El laboratorio del Profesor Oak

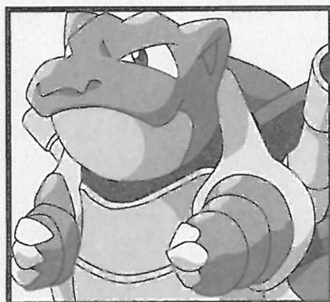
Dirígete al norte por la Ruta 1 y encontrarás al profesor Oak, que te conducirá a su laboratorio y, muy amablemente, te entregará tu primer Pokémon. Elige entre Bulbasaur, Charmander o Squirtle. Acto seguido aparecerá Gary retándote a la que será tu primera batalla. Si le vences ganarás algo de dinero y si pierdes, tendrás que volver a casa de tu mamá para que cure a tu Pokémon.

# RUTA 1



## 1. ¡Pelea, pelea!

Prepárate para tus primeras luchas con Pokémon salvajes. En especial, hay muchos Pidgey y Rattata, pero no podrás capturar ninguno, porque todavía no tienes ninguna PokéBall, aunque los Puntos de Experiencia te van a ser útiles.



## 2. Busca en la hierba

Si avanzas entre la hierba , no pasará mucho tiempo hasta verte involucrado en una lucha. Recuerda que si no lo ves claro, puedes salir corriendo. Si tu coleguita Pokémon se desmaya, llévaselo a tu madre o visita el Centro Pokémon en la Ciudad Verde. Si estás bajo de energías y no deseas luchar, mantente alejado de la hierba



## 3. ¡A saltar!

Ahorrarás tiempo avanzando si saltas los setos que bordean los caminos del juego. Sólo puedes eliminarlos de bajada, pero lo cierto es que harás mucho por las piernas de Ash cuando le toque deshacer el camino andado.

### POKÉRADAR

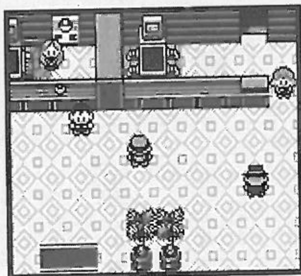
| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| PIDGEY | MUCHOS | MUCHOS |
| RATTATA | MUCHOS | MUCHOS |

# CIUDAD VERDE

Visita tu primer Centro Pokémon, pero no te hagas ilusiones de entrar en el Gimnasio (tienes un paquetito que entregar).

## 1. Tienda Pokémon

Entra en la tienda Pokémon y el dependiente te hará entrega de un paquete para el Profesor Oak. Regresa a Ciudad Paleta y a cambio del paquete, el Profesor te entregará un PokéDex.



## 2. Centros Pokémon

Los Centros Pokémon son geniales. Allí puedes curar gratis a todos tus Pokémon y visitar el mostrador del Cable Club para intercambiar tus Pokémon o para organizar duelos con algún amigo utilizando el Cable de enlace de tu Game Boy. También encontrarás un PC en cada centro. Conéctate con el Profesor Oak para evaluar tu PokéDex, o aprovéchalo para almacenar Pokémon e ítems. Hay un límite de cosas que puedes llevar encima (seis Pokémon y 20 ítems), así que conectándote a cualquier ordenador del juego tendrás la posibilidad de guardar y recuperar tus cosas. ¡Muy útil!

## 3. Gimnasio Pokémon

En los Gimnasios están algunos de los mejores entrenadores, preparando a sus Pokémon y poniéndolos a prueba. A medida que avanzas en el juego, deberás retar a los Líderes Gim. para convertirte en el mejor entrenador. Casi todas las ciudades tienen un Gimnasio y no podrás avanzar hasta que hayas derrotado al Líder. Pero de momento éste está cerrado. Ya volverás más adelante, cuando te toque enfrenarte al Líder nº8.



## 4. ¡Hasta Luego!

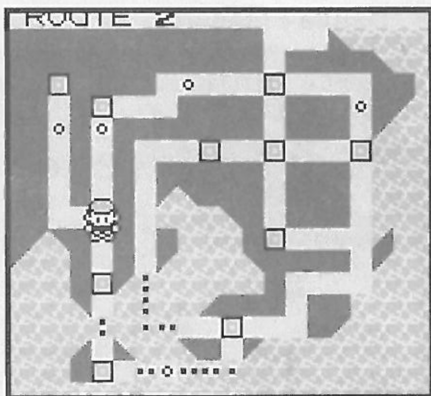
Antes de que abandones Ciudad Verde, pasa

por la tienda y recoge suficientes Poké Ball y antídotos. La ruta norte está bloqueada por un pedigüeño viejo y gruñón (que se esfumará una vez hayas entregado el paquete al Profesor Oak). Toma la Ruta 2 hacia el Bosque Verde.

# RUTA 2

**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| PIDGEY | MUCHOS | MUCHOS |
| RATTATA | MUCHOS | MUCHOS |
| CATERPIE | NINGUNO | POCOS |
| WEEDLE | POCOS | NINGUNO |




Ahora, el juego empieza a ir en serio. Vuelve hacia la Ruta 1 para hacerte con Pidgey o Rattata, o bien quédate en la Ruta 2 para encontrar Pokémon más interesantes como Metapod y Kakuna.

## 1. Corte

A lo largo de la Ruta 2 (y en otras áreas también), verás que hay plantas muy raras. Más adelante podrás adiestrar a ciertos Pokémon para que las corten y conseguirás un atajo para poder volver a Ciudad Paleta.

# BOSQUE VERDE

¡Que empiece la acción! Prepárate a pelear por primera vez contra tus colegas Entrenadores mientras te encaminas a este Poképaraíso natural.

## 1. ¡Ha picado Pika!

¡Aquí está! Los Pokémon más queridos del mundo son escasos en ambas versiones del juego, pero avanza entre la maleza un buen rato y encontrarás uno de esos ratones eléctricos. ¡Tu querido Pikachu, por fin!

## 2. Luchas contra Entrenadores



Tres Entrenadores rivales te están esperando en Bosque Verde y te retarán nada más verte. Notarás la diferencia entre luchar contra Pokémon salvajes y luchar contra Entrenadores. La primera diferencia es que ahora no puedes irte corriendo; segundo, ellos pueden tener hasta seis Pokémon (o sea, que la pelea será larga); y tercero, no podrás capturar a sus bichos. Los tres Entrenadores con los que te vas a topar en el Bosque Verde tienen Caterpies, Kakunas y Weedles con niveles que oscilan entre 6 y 9, así que asegúrate que tus Pokémon están preparados.

**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| WEEDLE | MUCHOS | POCOS |
| KAUNA | POCOS | POCOS |
| METAPOD | POCOS | MUCHOS |
| CATERPIE | POCOS | MUCHOS |
| PIKACHU | POCOS | POCOS |

# CIUDAD PLATEADA

Vamos a ver si tus Pokémon están a la altura de las circunstancias. ¡Ha llegado el momento de enfrentarte a tu primer jefe!

## 1. Centro Pokémon

Ciudad Plateada es el escenario de tu primera lucha contra un jefe. El Gim. Líder local, Brock, tiene algunos Pokémon de nivel 14, así que será bueno asegurarte que tus Pokémon puedan plantarle cara. Una buena táctica es ganar Puntos de Experiencia a base de luchar en el Bosque Verde y luego llevar a tus exhaustos Pokéamiguitos a este centro para que se repongan.




## 2. Tienda Pokémon

Hazte con una buena provisión de Pociones para peleas venideras.

## 3. Museo de la Ciencia

Aquí no hay nada que puedas aprovechar, pero vale la pena pagar los 50 créditos que vale la entrada para contemplar los fósiles de un Aerodáctilo y de un Kabutops.

Si hay suerte, quizá les veas más adelante...

## 4. De regreso

Asegúrate de que regresas a Ciudad Plateada una vez has conseguido Corte. Gracias a esta habilidad podrás echar un vistazo al laboratorio secreto del museo, donde puedes conseguir a Ámbar Viejo. ¡Este Pokémon fosilizado puede volver a la vida!

## 5. ¡Pelea en el Gimnasio!

Antes de enfrentarte a Brock, el Líder, tendrás que quitar de en medio a algunos de sus discípulos. Cuando termines con el último Entrenador Junior, vuelve al Centro Pokémon para curar a tus Pokémon; ¡deben estar bien preparados para el gran momento!

## Líder Gim. nº1 – Brock

Rivales Pokémon: Geodude de nivel 12, Onix de nivel 14
Premios: Medalla Roca (aumenta el poder de ataque de todos los Pokémon), MT 34 –Venganza (tu Pokémon pierde dos o tres turnos, pero luego ataca a su oponente haciéndole el doble de daño que él ha recibido.)
Nivel recomendado: 12-15

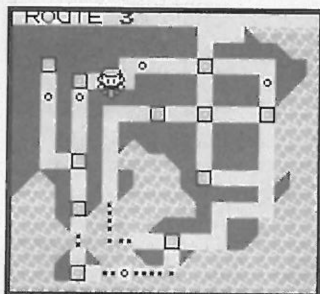
## Estrategia de combate

Los Pokémon Roca de Brock resultarán duros de pelar si no has elegido a Charmander al inicio del juego. Squirtle y Bulbasaur tienen más posibilidades, ya que son Pokémon Agua y Planta y su efecto sobre los Pokémon Roca es mucho más fuerte. Si tienes a Charmander utiliza Arañazo y Ascuas y no te olvides de curar al coleguita anaranjado cada vez que sea necesario. La pelea va a ser larga. Con Bulbasaur emplea Drenadoras y Látigo Cepa, y con Squirtle usa la Pistola Agua y/o la de Burbujas, si las tienes.

# RUTA 3

## 1. ¡Entrenadorlandia!

Los Pokémon de Brock pueden haber quedado reducidos a gravilla, pero en esta ruta hay, como mínimo, unos 8 entrenadores que buscan pelea. Regresa al Centro Pokémon de Ciudad Plateada para reestablecer a tu tropa cuando sea necesario. Las Pociones también son efectivas, pero es mejor que guardes tu dinero para invertirlo en Poké Balls cuando llegues a Mt. Moon.






## POKÉRADAR

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| PIDGEY | MUCHOS | MUCHOS |
| SPEAROW | MUCHOS | MUCHOS |
| JIGGLYPUFF | POCOS | POCOS |

## 2. ¿Cuánto vale?

Cuidadín con el tipejo que intentará timarte en el Centro Pokémon justo antes de Mt. Moon. Te ofrecerá un Magikarp por 500 créditos, pero tú mismo podrás conseguir uno gratis cuando tengas la caña. ¡Que no te time!

# MT. MOON

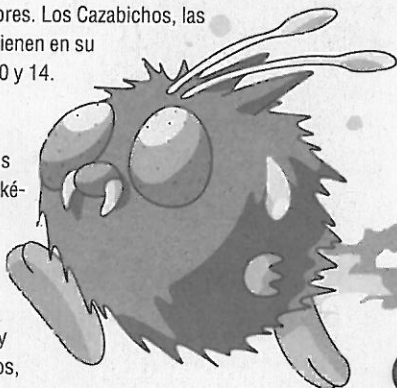
¡Glups! Está oscuro... Da miedo... Esto está infestado de miembros del Equipo Rocket, los secuestradores de Pokémon. ¡Bienvenido a Mt. Moon!

## 1ª Planta

Aquí encontrarás a siete entrenadores. Los Cazabichos, las Chicas y los Jóvenes en cuestión tienen en su poder Pokémon de niveles entre 10 y 14.

## 2º Sótano

Espera encontrar a cinco miembros del Equipo Rocket provistos de Pokémon de niveles entre 13 y 16. Sus monstruos son de tipo Normal, Venenoso y Tierra. Al final de este sótano está Súper Necio custodiando dos extraños fósiles, Hélix y Domo. Llévate cualquiera de los dos,

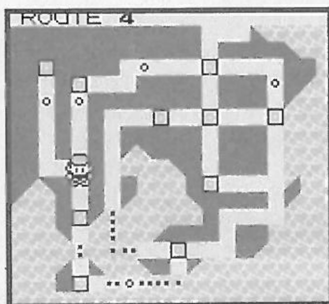


**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| ZUBAT | MUCHOS | MUCHOS |
| GEODUDE | POCOS | POCOS |
| PARAS | POCOS | POCOS |
| CLEFAIRY | POCOS | POCOS |

pero haz que un amigo que esté jugando contigo se quede con el otro, ya que el intercambio es la única manera de conseguir a los dos monstruos en los que estos fósiles se convierten, Kabuto y Omanyte. ¡Ah! Una cosa más, cuando derrotes al miembro del Equipo Rocket en lo más alto del nivel con MT01–Megapuño, echa un vistazo a la roca que tienes al lado. Por allí hay algo de Éter escondido.

# RUTA 4




Tras la prueba de fuego que supone Mt. Moon, la Ruta 4 te da un respiro. Cuando saltes por encima del seto al final de esta ruta, ya no podrás volver a Mt. Moon. Así que no olvides conseguir la MT04 antes de emprender tu viaje a Ciudad Celeste. Si tus Pokémon necesitan un poco más de entrenamiento, en el campo que hay justo antes de Ciudad Celeste encontrarán monstruos salvajes con los que luchar.

**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| RATTATA | MUCHOS | MUCHOS |
| SPEAROW | POCOS | POCOS |
| EKANS | POCOS | MUCHOS |
| SANDSHREW | NINGUNO | POCOS |

## 2. ¡Es único!

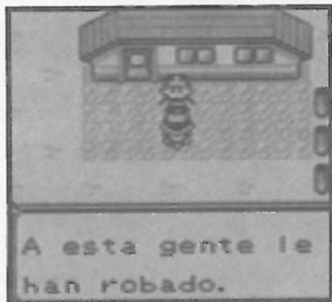
Ésta es una de las áreas del juego en las que puedes conseguir un Pokémon único para cada versión. En *Pokémon Rojo*, tienes al siseante Ekans, y en el *Azul* asegúrate de que consigues un Sandshrew.

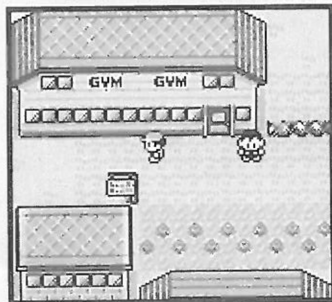
# CIUDAD CELESTE

La Líder Gim. local, Misty, controla toda la ciudad. No te irás hasta derrotarla.

## 1. Bicicletas para millonarios

La bicicleta ¡ah, qué un gran invento! Puedes pedalear por ahí a buen ritmo,




pero... ¡Un momento! La etiqueta del precio dice 1.000.000 de créditos... ¡Uf! Eso es mucho dinero. Será mejor que vuelvas cuando tengas el Bono Bici de Ciudad Carmín.

## 2. Buen trueque

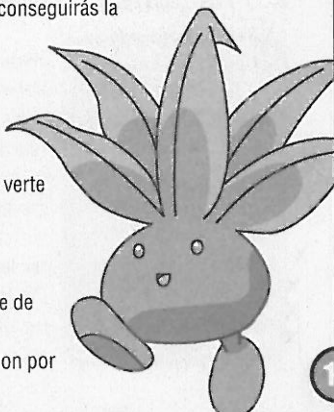
Ahora sí, este tipo tiene una oferta realmente interesante, no como el del Magikarp. Te ofrecerá cambiarte un extraño Jynx por un Poliwhirl. Vuelve cuando hayas pillado uno.

## 3. Repelente

En la tienda Pokémon de Ciudad Celeste venden Repelente. Esto ahuyentará a los Pokémon salvajes cuando los tuyos no puedan aguantar otra pelea.

## 4. ¡A excavar se ha dicho!

Visita la casa robada y no podrás salir por la puerta trasera, pero vuelve cuando ya hayas estado en la Casa del Mar de Bill y podrás abandonar Ciudad Celeste por la puerta de atrás. No sin antes haber medido tus fuerzas con un miembro del Equipo Rocket. Si le vences conseguirás la MT28 –Excavar ¡Qué gran habilidad!



## 5. ¡Pelea en el Gimnasio!

Después de haber explorado un poco llega el momento del reto más duro hasta ahora. Enfréntate a todos los entrenadores antes de verte las caras con Misty.

## Líder Gim. nº2 –Misty

Rivales Pokémon: Staryu de nivel 18, Starmie de nivel 21

Premios: Medalla Cascada (todos los Pokémon por debajo del nivel 30 te obedecerán)

MT11–Rayo Burbuja
Enseña este nuevo ataque a Pokémon de tipo Agua. ¿Qué tal si pruebas con Squirtle?
Nivel recomendado: 12-15

## Estrategia de Combate

De nuevo, si elegiste a Charmander, se te presenta un combate difícil. Te sugerimos que vayas hasta Bosque Verde, captures un Pikachu y lo eleves a nivel 18 como mínimo.
El pobre Charmander puede morir en un abrir y cerrar de ojos, víctima del Rayo Burbuja de Starmie. ¿Sabes?, los monstruos Eléctricos y los monstruos de Planta son más efectivos contra los Pokémon de Agua. Usa a Pikachu o a Bulbasaur y, si no, comprueba que tus monstruos superen el nivel 25 y... ¡adiós, Misty!

# RUTAS 24/25



## 1. Gary el oportuno

Cuando ya has vencido a Misty, sal de la ciudad y dirígete al norte, hacia la Casa del Mar. Tu antiguo rival, Gary, te impide el paso por el puente que hay en el camino. Dale lo que se merece (él tiene un Pidgeotto de nivel 18, un Abra de nivel 15, un Rattata de nivel 15 y el monstruo con el que empezó de nivel 17)

## 2. Prepárate para los combates

**POKÉRADAR**

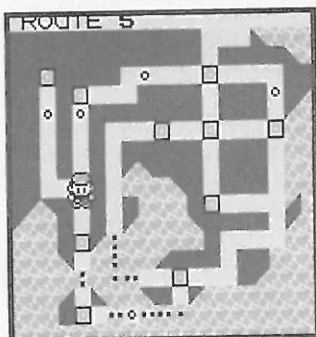
| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| WEEDLE | MUCHOS | POCOS |
| KAKUNA | MUCHOS | POCOS |
| PIDGEY | POCOS | POCOS |
| ODDISH | POCOS | NINGNO |
| ABRA | POCOS | POCOS |
| METAPOD | POCOS | MUCHOS |
| CATERPIE | POCOS | MUCHOS |
| BELLSPROUT | NINGUNO | MUCHOS |

Hazte con una buena reserva de Pociones, ya que por lo menos vas a encontrarte 17 entrenadores antes de llegar a la Casa del Mar, al final de esta ruta. En el puente hay siete entrenadores y un miembro del Equipo Rocket. Si les vences, recibirás la Pepita como compensación por las molestias causadas. Justo después del puente te esperan los temibles Excursionistas. La mayoría de sus Pokémon son de tipo Tierra y Roca, entre los niveles 13 y 17. Para darles una buena lección, emplea el Rayo Burbuja o el Látigo Cepa.

## 3. La Casa del Mar

¿Y tú te consideras un Pokéfan? Tienes que conocer a Bill, ha llegado al extremo de convertirse a sí mismo... ¡en un Pokémon! Ayúdale a conseguir un pasaje para el barco de S.S. Anne, amarrado en el puerto de Ciudad Carmín. Después de salir de la leonera de Bill y antes de abandonar este escenario, entra de nuevo y descubrirás información interesante sobre cuatro extraños Pokémon almacenados en su PC.

# RUTA 5




## 1. Vuelve y verás

Ya has conocido a Bill. Ahora debes volver a Ciudad Celeste y encaminarte hacia la casa de la esquina nordeste. Atraviesa el patio trasero y hallarás un caminito que te lleva hacia el sur, a la Ruta 5.

## 2. Guardería

Entrenar Pokémon puede suponer un gran esfuerzo. Deja aquí los que te cuesten más y el personal del centro los entrenará por ti. El problema es que te cobran 100 créditos por cada nivel que suben los animalitos. Sólo para entrenadores ricos. ¡Ah, y sobre todo no olvides pasar a recogerlos!

**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| ODDISH | POCOS | NINGUNO |
| PIDGEY | MUCHOS | MUCHOS |
| MANKEY | POCOS | NINGUNO |
| BELLSPROUT | NINGUNO | POCOS |
| MEOWTH | NINGUNO | POCOS |

## 3. Mundo Subterráneo

Si vas hacia la casa del nordeste al final de la Ruta 5, encontrarás un túnel secreto que te conduce de la Ruta 5 a la Ruta 6 sin tener que luchar contra nadie.

# RUTA 6

El túnel pasa por debajo de Ciudad Azafrán y va a salir a la Ruta 6. El camino hacia Ciudad Azafrán todavía está bloqueado, pero tú quieres dirigirte a Ciudad Carmín, hacia el sur. En tu camino se cruzarán bastantes entrenadores rivales.

## POKÉRADAR

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| ODDISH | POCOS | NINGUNO |
| PIDGEY | MUCHOS | MUCHOS |
| MANKEY | POCOS | NINGNO |
| BELLSPROUT | NINGNO | POCOS |
| MEOWTH | NINGUNO | POCOS |

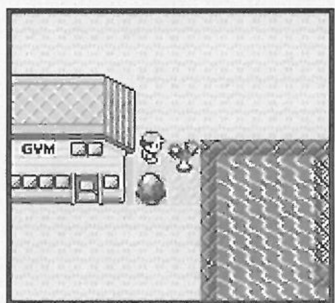
### 1. ¡Otro mercader!



Otro mercader de Pokémon te espera a la salida del túnel. Está buscando un Nidoran hembra y lo cambia por un Nidoran macho. No es un gran negocio, y él estará en este sitio durante todo el juego, así que déjalo para más tarde.

# CIUDAD CARMÍN





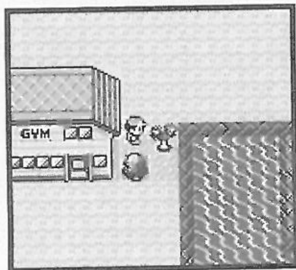

¡Esto es una Pokétrópolis! Busca el Club de Fans de Pokémon, vete de pesca y contempla el S.S. Anne en el puerto.

### 1. ¡A por ellos!

Al entrar en la ciudad, dirígete al oeste hasta que llegues a la tercera casa, cerca del agua. Entra dentro y un anciano pescador te dará la Caña Vieja. Con ella podrás pescar a algunos de los Pokémon de agua más débiles. Sólo tienes que acercarte a la orilla y lanzar el anzuelo. Será bueno que vuelvas luego, para conseguir una mejora.

### 2. Club de Fans de Pokémon

¡Todo el mundo en este juego está Pokéloco! Habla con el presidente del Club de Fans de Pokémon y te dará un Bono Bici, con el que podrás volver a la hipercara tienda de bicicletas de Ciudad Celeste y llevarte una. Con ella podrás recorrer Pokémon el doble de rápido de lo que tus piernecillas te permitirían.




## 3. ¡Ahora sí !

Este si que es un buen negocio. Cambia un viejo Spearow común por un Farfetch´d de extraña dentadura postiza. ¡Vaya ganga!

## 4. A través de los arbustos

Notarás que el camino hacia el Gimnasio de Ciudad Carmín está bloqueado por un arbusto. Atraviésalo después de aprender la maniobra del Corte a bordo del S.S. Anne y podrás enfrentarte al Líder Gim.

## Líder Gim. nº3 – Lt. Surge

Rivales Pokémon:

Voltorb de nivel 21, Pikachu de nivel 18, Raichu de nivel 24.

Premios:

Medalla Trueno. Puede utilizarse para entrar y salir de un combate. También acelera la velocidad de tus Pokémon.

MT24 –Rayo. Poderoso ataque eléctrico. Enséñaselo a uno de tus Pokémos ele-éctrico. ¿Qué tal Pikachu?

## Estrategia de Combate

Alinea unos cuantos Pokémon Tierra para arrebatarle la medalla al Lugarteniente. Squirtle (probablemente a estas alturas ya será Wartotle) es el peor para empezar. Charmander e Ivysaur lo harán razonablemente bien, pero todavía te irá mejor si usas Pokémon de Tierra, especialmente si les has enseñado la habilidad de Excavar que aprendiste en Ciudad Celeste.

# S.S. ANNE

¿Qué tal, marinero? A bordo de este barco conocerás a algunos de los mejores entrenadores de Pokémon.

## 1. Combates con Entrenadores

Aquí conocerás Entrenadores de los buenos y de los más duros. Los Marineros y los Pescadores suelen tener Pokémon de Agua y, por lo general, con niveles entre 17 y 23.

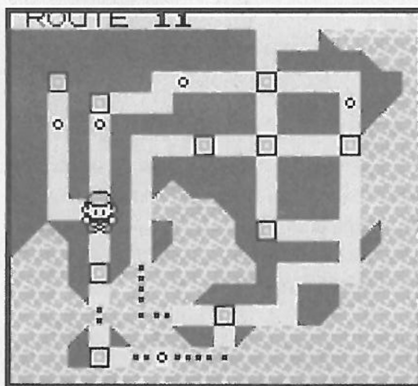
## 2. ¡Gary ha vuelto!

Qué pesado, otra vez aquí. Esta vez Gary te atacará con un Pokémon Staring de nivel 20 y después continuará con un Pidgetto de nivel 19, un Raticate de nivel 16 y, finalmente, un Kadabra de nivel 18.

## 3. En la cubierta superior

Échale una mano al capitán que encuentras en esta cubierta y te recompensará con la MO01 – Corte. Ahora podrás hacer papilla arbustos y matorrales y llegar a zonas a las que antes te era imposible. Pero antes de ayudar al capitán, asegúrate de que has explorado el resto del barco y te has enfrentado a los entrenadores porque, si no, habrás perdido tu oportunidad cuando suelten amarras, justo después de que hayas recibido Corte.

# RUTA 11




Muy bien, después de haberle dado una buena tunda a Lt. Surge, tendrás que dirigir tus pasos a Pueblo Lavanda. Por el camino te toparás con 10 Entrenadores con Pokémon entre niveles 18 y 21.

## 1. ¡Snorlax a la vista!

Uno de nuestros Pokémon favoritos, Snorlax, está bloqueando la Ruta 12 que nos lleva hasta el Pueblo Lavanda. Vuelve cuando tengas una Pokéflauta y podrás despertarle. Si a estas alturas ya tienes 30 Pokémon, pásate por la estación Lookout al lado de Snorlax para hacerte con el Buscaobjetos, que descubre todo el material escondido. Luego date la vuelta y dirígete a la Cueva Digglet.

## 2. La Cueva Digglet

Gracias al Snorlax durmiente, tienes que tomar la ruta larga para llegar a Pueblo Lavanda. Esto significa que deberás pasar por la Cueva Digglet, que conecta la

## POKÉRADAR

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| EKANS | MUCHOS | NINGUNO |
| SPEAROW | MUCHOS | MUCHOS |
| DROWZEE | POCOS | POCOS |
| SANDSHREW | NINGUNO | MUCHOS |

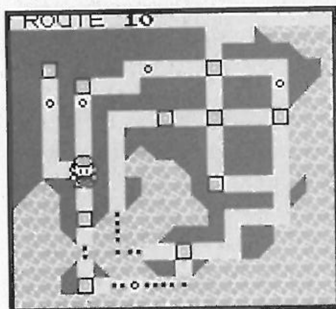
## POKÉRADAR

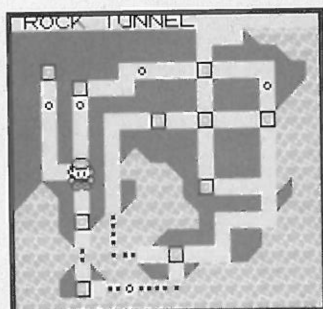
| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| DIGLETT | MUCHOS | MUCHOS |
| DUGTRIO | POCOS | POCOS |

Ruta 11 con la Ruta 2, saliendo cerca del Bosque Verde. Ve hacia el norte, a Ciudad Plateada, luego al Este, hacia Ciudad Celeste y la Ruta 9. Antes de abandonar la cueva no olvides recoger la MO05– Destello, que está escondida en un edificio cercano a la Ruta 2, al final de la cueva.



# RUTAS 9 Y 10




## POKÉRADAR

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| RATTATA | MUCHOS | MUCHOS |
| SPEAROW | MUCHOS | MUCHOS |
| SANDSHREW | NINGUNO | MUCHOS |
| EKANS | MUCHOS | NINGNO |
| VOLTORB | MUCHOS | MUCHOS |

Ahora que ya tienes la habilidad Corte, empléala para abrir un camino desde Ciudad Celeste hasta la Ruta 9. Dirígete al Centro Pokémon que hay situado al final de la Ruta, justo antes del Túnel Roca. Es vital que cures a tu patrulla de Pokémon y que les coloques en orden de la mejor manera para la complicada tarea de cruzar el túnel.

## POKÉRADAR

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| ZUBAT | MUCHOS | MUCHOS |
| GEODUDE | POCOS | POCOS |
| MACHOP | POCOS | POCOS |
| ONIX | POCOS | POCOS |

### 1. Central de Energía

De camino al Túnel Roca verás la Central de Energía, pero no podrás entrar en ella hasta que consigas la MO03 – Surf.

### 2. Túnel Roca

¿Quién ha apagado la luz? A menos que tengas la MO05 – Destello, no verás un pijo aquí dentro. Estaría bien utilizar Repelente para detener los ataques si tus Pokémon están al borde del colapso. Recuerda que también puedes evitar los combates con Entrenadores manteniéndote fuera de su campo visual o cruzándolo desde tan lejos, que no se percaten de tu presencia.

## PUEBLO LAVANDA







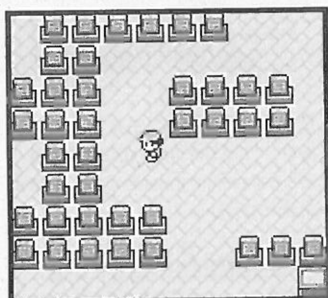
¿Lo has conseguido? Aquí encontrarás la Torre Pokémon, un monumento a los Pokémon caídos en las batallas... ¡Y algún que otro fantasma! ¡Glups!

### 1. Encuentra a Fuji

El anciano señor Fuji es el director del Centro de Voluntarios Pokémon y ha desaparecido. No podrás ayudar a encontrarle hasta que no dispongas del Scope Silph.

### 2. ¡Cambio de Nombres!

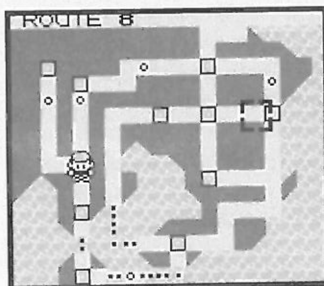
¿Tiene alguno de tus Pokémon un mote que ya no le pega? Cámbialo en la Oficina de Registros de Pueblo Lavanda. El tipo que la regenta te aconsejará sobre los motes que elijas y te permitirá que cambies los que ya no te gusten. ¡Qué servicio!



## 3. Torre Pokémon

Música siniestra... Aquí ocurre algo raro, pero para llegar hasta el fondo del asunto necesitas una cosa que se llama Scope Silph. No te preocupes, lo conseguirás un poco más adelante, en Ciudad Azulona.

# RUTA 8

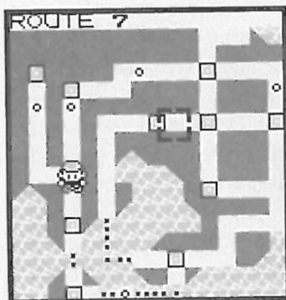



**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| PIDGEY | POCOS | POCOS |
| MANKEY | POCOS | NINGUNO |
| EKANS | POCOS | NINGUNO |
| GROWLITHE | POCOS | NINGUNO |
| MEOWTH | NINGUNO | POCOS |
| SANDSHREW | NINGUNO | POCOS |
| VULPIX | NINGNO | POCOS |

Toma la salida del oeste para iniciar tu viaje hacia Ciudad Azulona. El camino a Ciudad Azafrán está bloqueado de nuevo, así que tendrás que utilizar otro pasaje subterráneo. Lo encontrarás en el único edificio de la ruta en el que podrás entrar. Antes de llegar al camino libre de bichos, toparás con ocho entrenadores provistos de Pokémon de niveles 22-26. ¿Estás a su altura?

# RUTA 7




**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| PIDGEY | POCOS | POCOS |
| ODDISH | POCOS | NINGNO |
| MANKEY | POCOS | NINGNO |
| GROWLITHE | POCOS | NINGNO |
| BELLSPROUT | NINGNO | POCOS |
| MEOWTH | NINGNO | POCOS |
| VULPIX | NINGNO | POCOS |

Atraviesa el pasaje subterráneo hasta la ruta 7 que te lleva a Ciudad Azulona. Mira bien entre la maleza para encontrar nuevos Pokémon.

# CIUDAD AZULONA









¡Ojalá tu Pokécartera esté bien repleta de créditos! Hay muchas cosas interesantes en los grandes almacenes de Ciudad azulona.

## 1. Mansión Azulona

Parece que no hay mucho que ver en esta mansión. Utiliza el PC que hay arriba para tener acceso a los Pokémon que tienes guardados. Pero no te olvides de caminar hasta la parte trasera de la mansión y cruzar la puerta secreta que hay allí para encontrar a Eeve, un Pokémon súper divertido. ¡Es una monada!

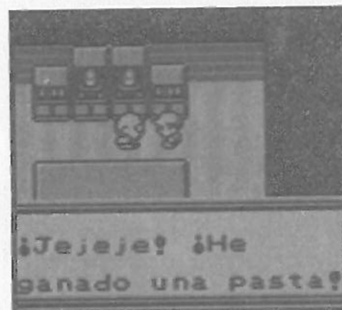
## 2. Los Grandes Almacenes

Este sitio es tan grande que, a su lado, cualquier otra Tienda Pokémon parece una tienda de souvenirs. Habla con todos los presentes para conseguir MT. Llévate, también, una Pokémuñeca y algunas de las piedras especiales de la cuarta planta. Vale la pena visitar el Café de la última planta. Dale a la chica sedienta un poco de agua y ella te recompensará con la MT13. Si le das gaseosa y un refresco, te dará la MT48 y la MT49. ¡Esta chica es un sol! Tus Pokémon también empiezan a tener sed después de trabajar tan duramente. Estas bebidas elevarán sus PS como lo haría una Superpoción. Antes de irte, llévate algo de agua para dársela al guarda de la entrada de Ciudad Azafrán.

## 3. El Restaurante

Consigue el Monedero del tipo que encontrarás en el restaurante. Tendrás que guardar tus ganancias en él después de jugar a las máquinas tragaperras en la Zona de Juegos.



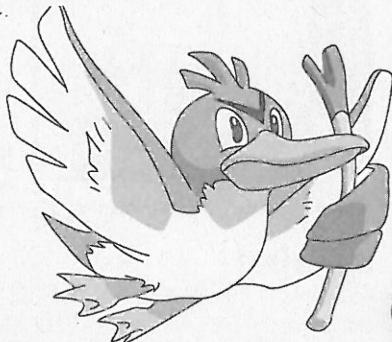




## 4. La Zona de Juegos

Habla con todos para conseguir monedas y utiliza A cuando estés paseando para encontrar las que están escondidas. Puedes jugar a la máquina que quieras presionando A. Como en la vida real, ganar no es fácil, así que te recomendamos que juegues sólo para divertirte, porque no vas a conseguir una gran fortuna. Vuelve a la parte trasera del edificio y habla con el miembro del Equipo Rocket para poder entrar en su Cuartel General, La Guarida Rocket / CG.

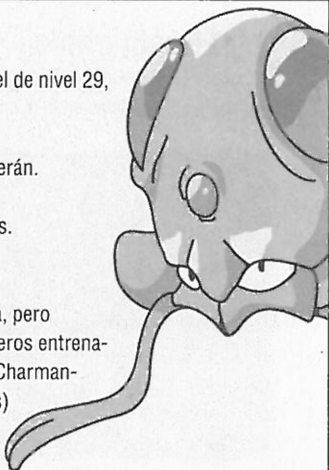
## 5. Intercambio de monedas

Si consigues ganar algo de pasta en las máquinas de la Zona de Juegos, aquí podrás canjearla por premios. Hay algunos Pokémon muy extraños, entre los que se encuentra Porygon, el monstruo virtual. Es tan caro que para poder comprarlo tendrías que jugar a las máquinas por los siglos de los siglos, así que olvídalo por ahora. Vuelve más adelante, cuando hayas acabado el juego y estés forrado de créditos relucientes.



## 6. Gimnasio

Corta algunos arbustos para llegar donde la Líder Gim., Erika.



## Líder Gim. nº4 – Erika

Rivales Pokémon: Tangela de nivel 24, Vicreebel de nivel 29, Vileplume de nivel 29
Premios: Medalla Arcoirirs
Todos los Pokémon hasta el nivel 50 te obedecerán.
MT21 – Mega Agotar
Succiona la energía de los monstruos enemigos.

## Estrategia de Combate

Puede ser que Erika luche utilizando un Tangela, pero habiendo superado previamente a sus compañeros entrenadores, ella no va a suponer un gran problema. Charmander (probablemente Charmeleon a estas alturas) será efectivo debido a su Ataque Fuego. Wartortle e Ivysaur no te serán tan útiles. Lo mejor en este caso es emplear un Vulpix (*Azul*) o un Growlithe (*Rojo*). Son Pokémon de tipo Fuego, ideales para combatir los Pokémon de tipo Planta que tiene Erika.

# GUARIDA ROCKET / CC



Cuando ya te hayas cansado de jugar a las máquinas, te tocará encargarte de los Rockets. El tipo con traje al fondo de la Zona de Juego está custodiando la entrada de su base secreta.

## 1.¡Malditas baldosas!

Las flechas que hay sobre estas baldosas móviles te muestran en qué dirección se desplazan. Si planeas bien tu recorrido, no perderás mucho tiempo.

## 2. ¡Pelea!

Aquí tienes 11 miembros del Equipo Rocket contra los que luchar. Sus Pokémon tienen un nivel entre 17 y 23. Consigue una buena cantidad de puntos de




Experiencia enfrentándote a ellos con tus Pokémon de tipo Agua y Planta.

## 3. ¡Arriba!

Necesitas la Llave del Ascensor para llegar adonde está Giovanni, el jefe del Equipo Rocket. En la entrada de su Cuartel General, sube por las escaleras hasta el segundo sótano, luego vuelve a subir por la otra escalera, al lado de la que acabas de utilizar ahora. Esto te llevará hasta el tercer sótano. Busca las escaleras que hay al lado de las baldosas móviles y dirígete al miembro del Equipo Rocket que está en el rincón de arriba, a la izquierda, en el cuarto sótano. Hablando con él conseguirás la llave. Ahora sólo tienes que tomar el ascensor desde el primer sótano hasta el cuarto para acceder a la oficina de Giovanni.

## 4. ¡Lucha contra el Jefe!

Giovanni tiene un Onix de nivel 25, un Rhyhorn de nivel 24 y un Kangaskan de nivel 25. Nosotros emplearíamos Pokémon Agua y Planta contra él. Derrótale y conseguirás el Scope Sylph que necesitas para explorar a fondo la Torre Pokémon.

# TORRE POKÉMON

Un sitio siniestro con siete plantas infestadas de Pokémon fantasmas.

## 1. Scope Silph

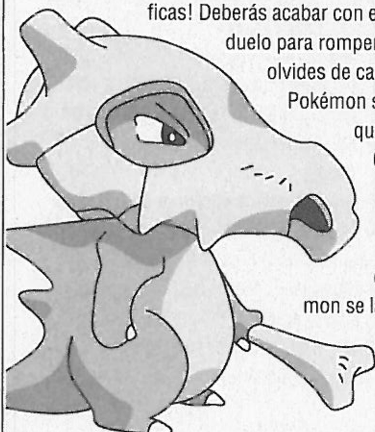
El Scope Silph te permitirá identificar a los Pokémon fantasmas que pululen por aquí y luchar contra ellos. Son de lo más duro de pelar que hay en el juego (algunos de los Ataques Especiales no surgirán ningún efecto sobre ellos). Si quieres capturar un Gastly o un Haunter, te recomendamos que uses Súper Balls en lugar de las Poké Balls estándar.

## 2. ¡Otra vez Gary!

Aquí tienes a tu rival de siempre, esta vez con cinco Pokémon: un Pidgetto de nivel 25, un Gyrados de nivel 23, un Growlithe de nivel 22 y un Kadabra de nivel 20, junto con el monstruo que eligió en el laboratorio del Profesor Oak.

## 3. Los Exorcistas

¡Estos Entrenadores están poseídos por fuerzas maléficas! Deberás acabar con ellos en un duelo para romper el hechizo. No olvides de cambiar a tus Pokémon si emplean ataques de Rayo Confuso.



**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| GASTLY | MUCHOS | MUCHOS |
| HAUNTER | POCOS | POCOS |
| CUBONE | POCOS | POCOS |

## 4. Recupérate

Tus Pokémon se merecen una buena cura. En la quinta planta de Torre Pokémon se la podrás dar. Uno de los exorcistas que consiguió romper el hechizo ha creado una zona de curación. ¡Perfecto!

## 5.La Flauta Mágica

¿Te acuerdas del Señor Fuji? Está en la séptima planta de la torre. De camino hacia la última planta, vence al fantasma que ha provocado todo este jaleo sobrenatural. Antes de dar con el anciano señor Fuji, te verás obligado a quitar de en medio a alguno miembro más del Equipo Rocket. El anciano te recompensará con la Pokéflauta. Utilízala para despertar a cualquier Pokémon dormido.

# CIUDAD AZAFRÁN




¡Bienvenido a la gran ciudad! Estarás tan ocupado espiando al Equipo Rocket que no podrás hacer turismo. Qué lástima.

## 1. Silph S.A.

Los de Silph S.A. son sospechosos de ayudar a los miembros del Equipo Rocket proporcionándoles la más avanzada tecnología. Explora el resto de la ciudad antes de meterte en la enorme mazmorra en su CG, situada detrás del eficiente guarda de seguridad.

## 2. El Médium

Este personaje asegura que puede leer la mente. No sé, no sé... Tú dale palique y recibirás la MT29 gratis.

## 3. La Copiona

Esta niñita repite absolutamente todo lo que digas hasta que le regalas una Pokémuñeca (compra una en los grandes almacenes de Ciudad Azulona). Se pondrá tan contenta que te dará las gracias regalándote una MT31. ¡Qué mona!

## 4. El Dojo

Ciudad Azafrán tiene dos Gimnasios. Además del Gimnasio Pokémon habitual, cuenta con uno especializado en artes marciales para Entrenadores con Pokémon de tipo Lucha. Enfréntate a los entrenadores y acaba con su jefe. Los Pokémon de tipo Psíquico serán altamente efectivos. Si ganas puedes elegir entre Hitmonchan y Hitmonlee.

## 5.¡Vaya Gimnasio!

Muévete por el Gimnasio de Ciudad Azafrán pisando las "baldosas teletransportadoras". Pisa la de la derecha nada más entrar y serás teletransportado a la primera sala. Entonces, colócate en la baldosa que tengas delante o en la de detrás. A partir de aquí, continúa pisando las que queden delante o detrás de ti, en lugar de desplazarte por las que te quedan a derecha e izquierda. Después de mucho ir y venir, te encontrarás cara a cara con la Líder Gim. Sabrina.

## Líder Gim. nº5 – Sabrina

Rivales Pokémon: Kadabra de nivel 38, Mr Mime de nivel 37, Venomoth de nivel 38, Alakazam de nivel 43

Premios:

Medalla Pantano

Permite controlar a monstruos hasta nivel 70.

MT46 – Psico-Onda

Con ella infringirás daños por valor de una



vez y media el nivel de Experiencia de tu monstruo.
Nivel recomendado: 37-44

## Estrategia de combate

Si tienes algún Pokémon de tipo Bicho, utilízalo ahora. Los monstruos de tipo Psíquico de Sabrina quedarán en desventaja. Aparte de monstruos tipo Bicho, también puedes emplear ataques Eléctricos, de Fuego, de Agua y de Planta. Cambia a tus Pokémon cuando se sientan aturdidos. Excavar también es un buen método.

# SILPH S.A.

Tienes una misión muy importante. Los de Silph S.A. han estado desarrollando tecnología punta para que los miembros del Equipo Rocket la utilicen para secuestrar vilmente a los Pokémon. Tendrás que subir hasta la planta once y derrotar a Giovanni otra vez para liberar así al presidente de la compañía. Asegúrate de recoger los cerca de 15 ítems que hay esparcidos por el suelo y si necesitas una sesión de curas, habla con la mujer que hay en la planta nueve al fondo a la izquierda, en el rincón.



## 1.La derrota de los Rocket

Hay 30 (sí, 30) Entrenadores al acecho por todo el edificio y necesitas luchar contra todos ellos para adquirir tu máxima experiencia. Pero si prefieres una ruta más directa hacia el jefe, dirígete a la quinta planta y hazte con la Llave magnética que abre todas las puertas electrónicas que estén bloqueadas. Acto seguido, ve a la tercera planta, hacia abajo, y cruza la primera puerta de la izquierda. Pisa la baldosa teletransportadora y aparecerás en la séptima planta. Pisa la siguiente baldosa teletransportadora y aparecerás justo delante de la oficina del presidente.

## 2. ¡Es Gary!

¡Será pelma el tío! ¡Ha vuelto otra vez! Esta vez empleará a su primer Pokémon con nivel 40, un Pidgeot de nivel 37, un Alakazam de nivel 35, un Exeggcute de nivel 35 y un Growlithe de nivel 38. Machácale y habla con el trabajador de Silph S.A. que tienes por ahí cerca. Te dará un Lapras. ¡Hurra!

## 3. Giovanni contraataca

Tendrás que vértelas con el malvado del traje una vez más. Elimina a su Nidorino, a su Nidoqueen, a su Rhyhorn y a su Kangastan, de nivel 35-41 todos ellos, y conseguirás una Master Ball. Es la única que hay en el juego. Pase lo que pase, no la utilices para otra cosa que no sea atrapar al Pokémon nº150 –Mewtwo.

# RUTA 12

**POKÉRADAR**

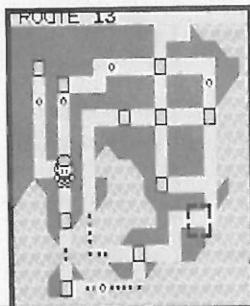
| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| ODDISH | POCOS | NINGUNO |
| PIDGEY | MUCHOS | MUCHOS |
| VENONAT | POCOS | NINGUNO |
| GLOOM | POCOS | NINGUNO |
| BELLSPROUT | NINGUNO | POCOS |
| WEEPINBELL | NINGUNO | POCOS |

Ahora Ciudad Azafrán está libre de la amenaza del Equipo Rocket. Puedes relajarte pescando en el sur del Pueblo Lavanda.

## 1. ¡Despierta!

A medio camino de esta Ruta encontrarás un Snorlax durmiendo. Toca la Pokéflauta para que se despierte y luego lucha con él y captúralo. Para que la cosa salga bien necesitas Ultra Balls o Súper Balls. Cuando termines, prosigue tu camino hacia el sur, hacia la Ruta 13.

# RUTA 13

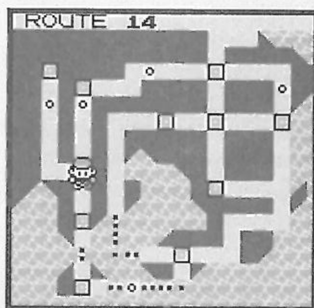


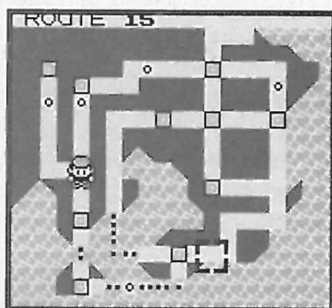

**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| ODDISH | POCOS | POCOS |
| PIDGEY | POCOS | POCOS |
| VENONAT | POCOS | POCOS |
| DITTO | POCOS | POCOS |
| GLOOM | POCOS | NINGUNO |
| BELLSPROUT | NINGUNO | POCOS |
| WEEPINBELL | NINGUNO | POCOS |

Esto no tiene nada de paseo relajante, ya que la confusa Ruta 13 está repleta de Entrenadores. Cuidadín con sus monstruos de nivel 30. Apresúrate a acumular puntos de Experiencia.

# RUTAS 14 Y 15




**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| ODDISH | POCOS | NINGUNO |
| PIDGEY | POCOS | POCOS |
| DITTO | POCOS | POCOS |
| VENONAT | POCOS | POCOS |
| GLOOM | POCOS | NINGUNO |
| PIDGETTO | POCOS | POCOS |
| BELLSPROUT | NINGUNO | POCOS |
| WEEPINBELL | NINGUNO | POCOS |

Más Entrenadores rivales. Más Pokémon salvajes. Eleva los niveles de tus Pokémon para prepararles para las batallas que tienen por delante y acto seguido, encamínate a Ciudad Fucsia y a la Zona Safari.

## 1. ¿Tienes Experiencia?

Déjate caer por la casa que hay entre Ciudad Fucsia y la Ruta 13 para charlar un ratito con el ayudante del Profesor Oak. Contará el total de Pokémon que has recogido hasta ahora. Si tienes más de 50, serás recompensado con Repartir Exp. Esta genial habilidad significa que los Puntos de Experiencia se comparten con todos tus Pokémon, incluso con los que no entran en batalla.

# CIUDAD FUCSIA

¿Todavía sigues queriendo convertirte en el mejor Entrenador de Pokémon del mundo? Visita la Zona Safari y capturarás algunas de las criaturas más extrañas del juego.

## 1. La piscifactoría

Haz tuya la Caña Buena hablando con el hermano mayor del Gurú Pescador. Está



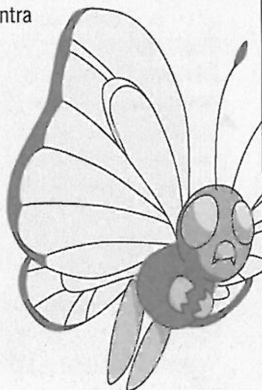

en la casa que hay justo en la parte inferior de la ciudad, en el rincón a mano derecha. Emplea la Caña para pescar algunos Pokémon Agua interesantes.

## 2. ¿Dónde eftan mif dientef?

El vigilante de Zona Safari ha perdido su dentadura postiza. Búscala por Zona Safari y devuélvesela. En agradecimiento, te hará entrega de la MO04 – Fuerza. Con ella podrás apartar rocas de tu camino a puñetazos.

# 3. El Gimnasio de Ciudad Fucsia

Antes de enfrentarte al Líder, Koga, deberás luchar contra montones de Pokémon de tipo Venenoso y Sueño.



## Líder Gim. nº6 –Koga

Rivales Pokémon:
Koffing de nivel 37
Muk de nivel 39
Koffing de nivel 37
Weezing de nivel 43

Premios:
Medalla Alma
Aumenta el poder defensivo de todos los Pokémon.
MT06 – Tóxico
Un ataque venenoso mortal.
Nivel recomendado: 39-46

## Estrategia de combate

Los Pokémon de tipo Psíquico o de tipo Tierra son los más efectivos contra el escuadrón de seres de este Líder Gim. Ninja. Pero, sin duda, otros tipos también funcionarán bien (mientras tengan un nivel de 39 para arriba). De hecho, los únicos que no funcionarán son los de tipo Venenoso.

# ZONA SAFARI

Paga los 500 créditos que cuesta la entrada y recibirás 30 Safari Balls. Te serán

indispensables para cazar las raras criaturas que se esconden en la maleza. Pero no pierdas el tiempo, sólo se te permite dar 500 pasos y luego te echan.

## 1. La Casa Secreta

Para conseguir la MO03 – Surf, ve a la Casa Secreta en el Área 3 de la Zona Safari. Camina por el Área 2 y toma la salida de la esquina izquierda en la parte inferior, darás con la casa enseguida. Habla con el personaje que allí encontrarás para obtener una nueva habilidad. ¡Ah! Y antes de abandonar la casa, echa un vistazo a la derecha, y encontrarás allí lo que ha perdido el guarda.

**ÁREA PRINCIPAL**

POKÉRADAR

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| NIDORAN (m) | POCOS | NINGUNO |
| NIDORINO | POCOS | POCOS |
| NIDORAN (h) | NINGUNO | POCOS |
| NIDORINA | POCOS | POCOS |
| RHYHORN | POCOS | POCOS |
| VENONAT | POCOS | POCOS |
| EXEGGCUTE | POCOS | POCOS |
| PARASECT | POCOS | POCOS |
| SCYTHER | POCOS | NINGUNO |
| PINSIR | NINGUNO | POCOS |
| CHANSEY | POCOS | POCOS |

**ÁREA 1**

POKÉRADAR

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| DODUO | POCOS | POCOS |
| PARAS | POCOS | POCOS |
| PARASECT | POCOS | POCOS |
| EXEGGCUTE | POCOS | POCOS |
| KANGASKHAN | POCOS | POCOS |
| SCYTHER | POCOS | NINGUNO |
| PINSIR | NINGUNO | POCOS |
| NIDORAN (h) | POCOS | POCOS |
| NIDORINO | POCOS | NINGUNO |
| NIDORAN (f) | POCOS | POCOS |
| NIDORINA | NINGNO | POCOS |

**ÁREA 2**

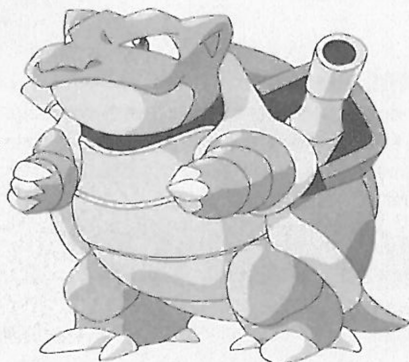
POKÉRADAR

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| NRHYHORN | POCOS | POCOS |
| EXEGGCUTE | POCOS | POCOS |
| PARAS | POCOS | POCOS |
| VENOMOTH | POCOS | POCOS |
| NIDORAN (m) | POCOS | NINGUNO |
| NIDORINO | POCOS | POCOS |
| NIDORAN (f) | NINGUNO | POCOS |
| NIDORINA | POCOS | POCOS |
| TAUROS | POCOS | POCOS |
| CHANSEY | POCOS | POCOS |

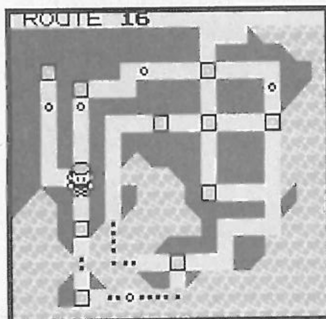
**ÁREA 3**

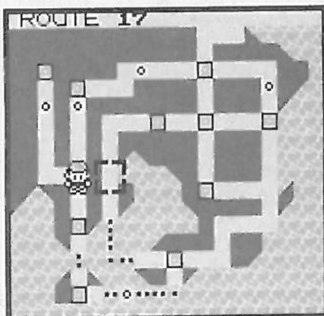
POKÉRADAR

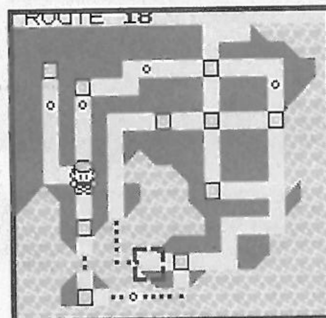
| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| VENONAT | POCOS | POCOS |
| VENOMOTH | POCOS | POCOS |
| DODUO | POCOS | POCOS |
| EXEGGCUTE | POCOS | POCOS |
| TAUROS | POCOS | POCOS |
| KANGASKHAN | POCOS | POCOS |
| NIDORAN (m) | POCOS | POCOS |
| NIDORINO | POCOS | POCOS |
| NIDORAN (f) | NINGUNO | POCOS |
| NIDORINA | POCOS | POCOS |



# RUTAS 16, 17 Y 18




Esto es como un carril bici, así que a estas alturas será mejor que hayas cambiado el Bono por una flamante bicicleta. Prepárate a encontrar a pandillas de ciclistas, aunque no son tan fieros como parecen. Pedalea por la extensa colina hacia Ciudad Azulona y la Central de Energía.

## 1. ¡Volare, oh, oh!

¡Eh, que puedes volar! Corta los arbustos que hay al final del camino de bicis a la derecha y llegarás a un claro. Cruza la puerta de la izquierda y métete en la casa. Dentro coincidirás con un Entrenador Pokémon que te dará la MO02 – Volar. Con esta fantástica MO puedes regresar a cualquier ciudad que ya hayas visitado en cuestión de segundos.

**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| SPEAROW | MUCHOS | MUCHOS |
| RATTATA | POCOS | POCOS |
| DODUO | POCOS | POCOS |
| RATICATE | POCOS | POCOS |

**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| SPEAROW | MUCHOS | MUCHOS |
| RATTATA | POCOS | POCOS |
| DODUO | POCOS | POCOS |
| RATICATE | POCOS | POCOS |

**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| SPEAROW | MUCHOS | MUCHOS |
| RATTATA | POCOS | POCOS |
| DODUO | POCOS | POCOS |
| FEAROW | POCOS | POCOS |
| RATICATE | POCOS | POCOS |

## Central de Energía

**POKÉRADAR**

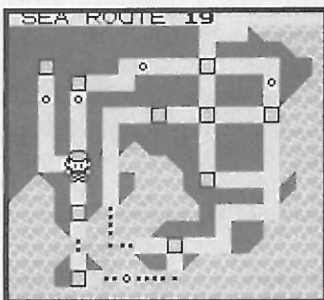
| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| VOLTORB | POCOS | POCOS |
| MAGNEMITE | POCOS | POCOS |
| MAGNETON | POCOS | POCOS |
| X PIKACHU | POCOS | POCOS |
| RAICHU | POCOS | POCOS |
| ELECTABUZZ | POCOS | NINGUNO |

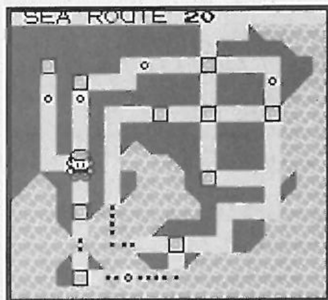
Cuando ya hayas pedaleado hasta Ciudad Azulona, dirígete a Ciudad Celeste y a la Ruta 9. Ve hacia la orilla del río en la esquina noreste. Ahora es el momento de emplear esa nueva habilidad tan vacilona: surfea en dirección Sur hasta que alcances la Central de Energía.

### 1. ¡Zapdos!

Una de las especies más raras de Pokémon (y la más espectacular por su aspecto) es el Zapdos. Se encuentran cerca de la salida de la Central de Energía. Esta va a ser la única oportunidad que tendrás de capturar uno, pero no esperes que venga dócilmente a sentarse en tu regazo. Para una captura tan complicada, te sugerimos que le duermas, rebajando su energía al mínimo y luego lo atrapes con la ayuda de una Ultra Ball. Será mejor que guardes el juego antes de intentarlo, probablemente no te saldrá a la primera.

## RUTAS 19 Y 20



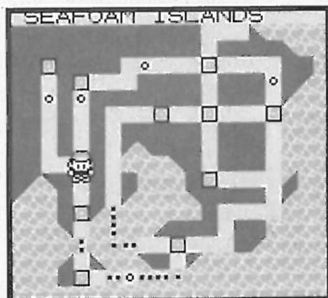




**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| TENTACOOL | MUCHOS | MUCHOS |

Ahora hay que dirigirse a Isla Canela, para comprobar si son ciertos o no los rumores de que unos científicos intentan clonar Pokémon a partir de unos fósiles. Desde Ciudad Fucsia ve hacia el sur hasta la playa. Surfea en dirección al sur y luego al oeste por las Rutas 1 y 20 y llegarás a Isla Espuma. Para llegar a Isla Canela deberás ir a través de la mazmorra de Isla Espuma.

# ISLA ESPUMA




## 1. El Río

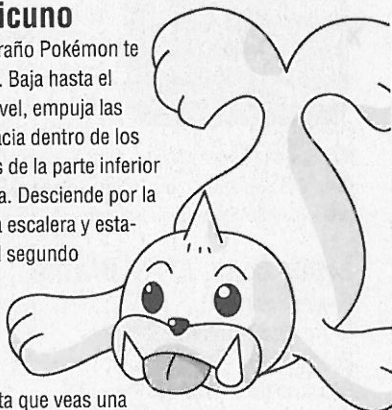
Por aquí hay algunos Pokémon de Agua espectaculares esperando ser capturados. Utiliza la MO Fuerza para mover cualquier roca que veas en los agujeros. La idea aquí es bloquear el río para luego desplazarte hacia la derecha del tercer sótano y trepar por la escalera de la esquina sureste. Tú continúa trepando por las escaleras que encuentres hasta que llegues al primer nivel. Toma entonces la salida orientada al sur.

### POKÉRADAR

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| SEEL | POCOS | POCOS |
| SLOWPOKE | POCOS | POCOS |
| PSYDUCK | POCOS | POCOS |
| GOLDUCK | POCOS | NINGUNO |
| HORSEA | POCOS | NINGUNO |
| SEADRA | POCOS | NINGNO |
| KRABBY | NINGUNO | POCOS |
| ZUBAT | POCOS | POCOS |
| GOLBAT | POCOS | POCOS |
| SHELLDER | POCOS | NINGUNO |
| STARYU | NINGUNO | POCOS |
| DEWGONG | NINGUNO | POCOS |

## 2.Articuno

Otro extraño Pokémon te aguarda. Baja hasta el tercer nivel, empuja las rocas hacia dentro de los agujeros de la parte inferior izquierda. Desciende por la segunda escalera y estarás en el segundo nivel. Surfea por la parte izquierda del río, dirección norte, hasta que veas una plataforma rocosa. Articuno tampoco es fácil de atrapar. Necesitarás Ultra balls y muchos Ataques Somnífero.



# ISLA CANELA

## 1. El laboratorio Pokémon




¿Te acuerdas del fósil que has ido arrastrando por todas partes? Pues ha llegado la hora de Parque Jurásico. Entrega el fósil y el Ámbar Viejo a los de la bata blanca y vuelve un poco más tarde a recoger un Pokémon prehistórico, vivito y coleando. ¿Qué te parece?

## 2. El Gimnasio Pokémon

Ahora el Gimnasio está cerrado. Tienes que ir a por la llave a la Mansión Pokémon.

**POKÉRADAR**

| | RED | BLUE |
|---|---|---|
| KOFFING | MUCHOS | POCOS |
| WEEZING | POCOS | POCOS |
| GROWLITHE | POCOS | NINGUNO |
| GRIMER | POCOS | MUCHOS |
| VULPIX | NINGUNO | POCOS |
| MAGMAR | NINGUNO | POCOS |
| PONYTA | MUCHOS | MUCHOS |

## 3. La Mansión Pokémon

Cuatro enormes plantas llenas de escoria. Emplea Pokémon de Agua y de Roca para deshacerte de los científicos y los ladrones que corren por aquí. La Llave Secreta que abre el Gimnasio de Ciudad Canela está en el sótano. Antes de bajar, explora la zona de arriba de las escaleras. Acciona los interruptores de las estatuas para abrir las puertas y llegarás a la tercera planta. Salta desde el saliente de la parte inferior derecha. Deberías aterrizar en el sótano. Golpea al Entrenador que hay por aquí y sigue por el pasillo hasta que encuentres la llave.

## Líder Gim. nº7 – Blaine

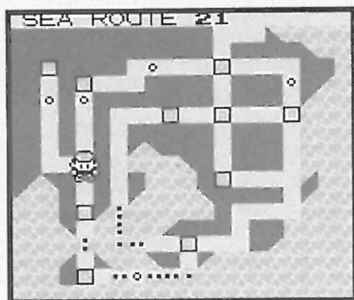
Rivales Pokémon:
Growlithe de nivel 42
Ponyta de nivel 40
Rapidash de nivel 42
Arcanine de nivel 47
Premios:

Medalla Volcán
Aumenta las habilidades especiales de tus monstruos.
MT38 – Llamarada
El ataque de fuego más poderoso que hay en el juego.
Nivel Recomendado: 40-48

## Estrategia de Combate

Los ataques de fuego de Blaine te van a freír si no tienes la alineación de monstruos adecuada. Con monstruos de tipo Fuego, como Charizard, no vas a conseguir gran cosa pero Blastoise con su Hidrobomba y su Pistola de Agua tiene todas las de ganar. Si no dispones de ningún Pokémon de Agua de los potentes, los de tipo Tierra o Roca son una buena alternativa. ¡Buena Suerte!

# RUTA 21




**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| RATTATA | POCOS | POCOS |
| RATICATE | POCOS | POCOS |
| PIDGEY | POCOS | POCOS |
| PIDGEOTTO | POCOS | POCOS |
| TANGELA | POCOS | POCOS |
| TENTACOOL | MUCHOS | MUCHOS |

Con Blaine fuera de combate, surfea para regresar a Ciudad Paleta. Desde aquí, camina hasta Ciudad Verde. El Gimnasio ha vuelto a abrir y se requiere tu presencia... encarecidamente.

## Líder de Gimnasio nº8 – Giovanni

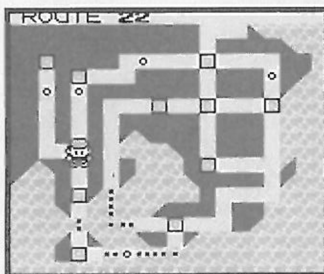
Rivales Pokémon:
Rhydon de nivel 50
Rhyhon de nivel 45
Nidoqueen de nivel 43
Nidoking de nivel 45

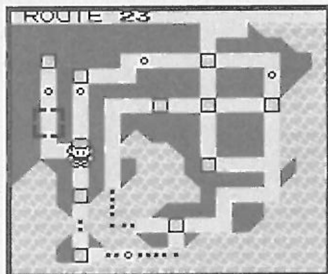
Dugtrio de nivel 42
Premios:
Medalla Tierra
Todos los Pokémon te obedecerán.
MT27 – Fisura
Este ataque de tierra puede matar de un solo golpe si sabes bien dónde darlo.
Nivel Recomendado: 50-52

## Estrategia de Combate

Los Pokémon de Tierra de Giovanni son muy duros de pelar. Utiliza Pokémon de Agua, de Hielo y de Planta, aunque para ir bien deberían estar a nivel 50 como mínimo. Un Alakazam bien entrenado acabará pronto con toda oposición si empleas un Ataque Psíquico.

# RUTAS 22 Y 23




Muy bien, ya te has ventilado a los ocho Líderes de Gimnasio. Ahora se trata de derrotar al (suspira) Alto Mando. Cura bien a tus Pokémon y compra tantas Pociones como puedas antes de partir rumbo al oeste por las Rutas 22 y 23 hacia el Cuartel General de la Liga Pokémon.

## 1. De nuevo Gary

¡Cómo no! Esta vez te atacará con Pokémon de niveles entre 45 y 53. ¿Será esta la última vez que lucharás contra él? Hmmm...

## POKÉRADAR

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| EKANS | POCOS | NINGUNO |
| DITTO | POCOS | POCOS |
| SPEAROW | POCOS | POCOS |
| FEAROW | POCOS | POCOS |
| ARBOK | POCOS | NINGUNO |
| SANDSHREW | NINGUNO | POCOS |
| SANDSLASH | NINGUNO | POCOS |



# CALLE VICTORIA

## POKÉRADAR

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| ZUBAT | POCOS | POCOS |
| GOLBAT | POCOS | POCOS |
| ONIX | POCOS | POCOS |
| GEODUDE | POCOS | POCOS |
| MACHOKE | POCOS | POCOS |
| GRAVELER | POCOS | POCOS |
| MACHOP | POCOS | POCOS |
| VENOMOTH | POCOS | POCOS |
| MAROWAK | POCOS | POCOS |

Esta es la última mazmorra antes del combate final. Tiene tres plantas y tendrás que empujar las rocas hacia los interruptores para poder avanzar.

## 1. Moltres

Será en el segundo nivel cuando se te presentará la única oportunidad que tendrás de atrapar a este sorprendente pájaro. Sólo podrás llegar hasta aquí subiendo al tercer nivel y tomando la escalera de la parte superior izquierda. Moltres estará ya a nivel 50, así que asegúrate de que tienes un Pokémon de tipo Agua a un nivel similar.

# MESETA AÑIL

¡El final está cerca! Sólo el Alto Mando se interpone entre tú y tu objetivo: convertirte en el maestro Pokémon Supremo.

## 1. Tienda Pokémon

Antes de que se te pase por la cabeza enfrentarte al Alto Mando, gástate tus ahorrillos comprando tantos Revivir y Restauradores como te sea posible. No te preocupes si te arruinas, la recompensa de vencerles volverá a llenar tu cartera.



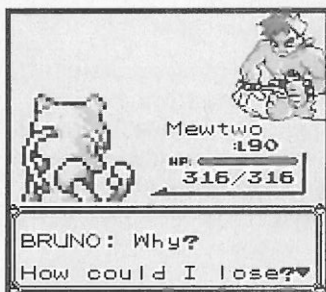

## Nivel Recomendado

El mínimo para enfrentarte al Alto Mando es 54.

## Loreil

Rivales Pokémon:
Dewgong de nivel 54
Cloyster de nivel 54
Slowbro de nivel 54
Jynx de nivel 56
Lapras de nivel 56

La dama de los Pokémon de Hielo utiliza monstruos de tipo Hielo y de tipo Agua. Tú emplea Pokémon de Fuego y de Lucha para deshacerte de su escuadrón. Los Pokémon Eléctricos y Planta también son adecuados. Vigila que puedas contar con Antihielos, para evitar que tus Pokémon queden congelados.




## Bruno

Rivales Pokémon:
Onix de nivel 53
Hitmonchan de nivel 55
Hitmonlee de nivel 55
Onix de nivel 56
Machamp de nivel 58
Un buen repertorio de Pokémon de tipo Lucha poderosos y equilibrado con dos Onix.
Pokémon de tipos Volador y Psíquico como Blastoise acabarán con los suyos de tipo Lucha y los de Agua. No te fallarán.




## Agatha

Rivales Pokémon:
Gengar de nivel 56
Golbat de nivel 56
Haunter de nivel 55
Arbok de nivel 58
Gengar de nivel 60

Esta dama tan siniestra es una maestra de Pokémon tipo Fantasma y Venenoso. Como recordarás de tu experiencia en Torre pokémon, no existe ningún monstruo que tenga una ventaja particular sobre este tipo de oponentes. Inténtalo con Ataques de Agua y de Fuego. Los monstruos eléctricos también les harán daño.




## Lance

Rivales Pokémon:
Gyrados de nivel 58
Dragonair de nivel 56
Aerodactyl de nivel 60
Dragonite de nivel 62

Lance es el Líder del Alto Mando, el Entrenador más poderoso de la Liga Pokémon. Te van a hacer falta muchas pociones para curar a tus criaturas después de sus devastadores ataques Dragón. Cuando llegue tu turno, emplea ataques Hielo y Lucha. La MT14 – Ventisca (hallada en Isla Canela) es especialmente efectiva. Necesitas un equipo bien compenetrado para poder triunfar.

ALERTA ALERTA ALERTA ALERTA ALERTA

## GARY

¡Vaya hombre! Lo único que te separa ahora del título de Maestro Supremo Pokémon es tu antiguo y pesado rival Gary. La primera mitad de su equipo son los de siempre, pero la segunda mitad cambia según el Pokémon que eligió al principio del juego, en el Laboratorio del Profesor Oak.



Rivales Pokémon:
Pidgeot de nivel 61
Alakazam de nivel 59

Rhydon de nivel 61

## Si eligió a Bulbasaur

Gyrados de nivel 61
Arcanine de nivel 63
Venusaur de nivel 65

## Si eligió a Charmander

Exeggutor de nivel 61
Gyrados de nivel 63
Charizard de nivel 65

## Si eligió a Squirtle

Arcanine de nivel 61
Ezeggutor de nivel 63
Blastoise de nivel 65

## Estrategia de combate

Si tus Pokémon llegan al nivel 74, deberías derrotar a la tropa de Gary sin problemas. Él es el oponente más difícil, porque igual que tú tiene una alineación de Pokémon muy variada, de forma que es muy complicado dominarle con un solo tipo de Pokémon. Con una buena provisión de pociones y empleando tus ataques más poderosos, seguro que esta vez te despides de él para siempre.

# MAZMORRA RARA

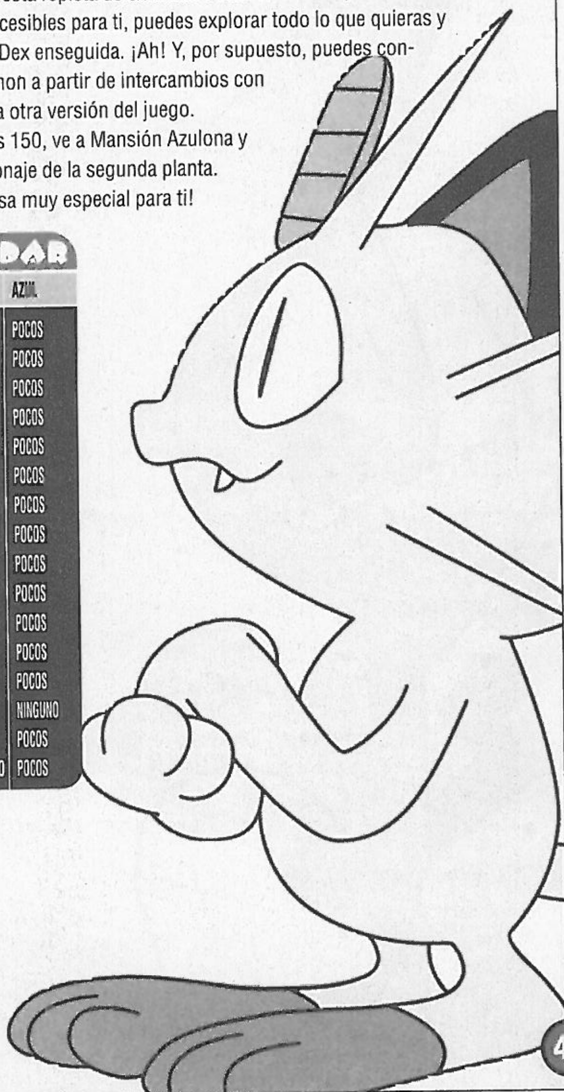
¡Te saludamos, Campeón indiscutible de la liga Pokémon! Sólo queda un área por explorar: la Mazmorra Rara, situada en la Ruta 24, al norte de ciudad Azulona. Surfea hacia el sur hasta que des con una cueva. Baja al último nivel.

## 1. Mewtwo

Para capturar a este escurridizo Pokémon, utiliza las escaleras para bajar hasta el último nivel. Mewtwo está en el rincón derecho de la parte inferior. La manera ideal de capturarle es con la Master Ball. Nunca falla, así que en lugar de enfrenarte a él, úsala enseguida. Si no la tienes, tendrás que luchar.

## 2. ¡Que te diviertas!

La Mazmorra rara está repleta de extraños Pokémon. Ahora, con todas las áreas del juego accesibles para ti, puedes explorar todo lo que quieras y encontrar tu PokéDex enseguida. ¡Ah! Y, por supuesto, puedes conseguir más Pokémon a partir de intercambios con entrenadores de la otra versión del juego.
Cuando tengas los 150, ve a Mansión Azulona y habla con el personaje de la segunda planta. ¡Tiene una sorpresa muy especial para ti!



**POKÉRADAR**

| | ROJO | AZUL |
|---|---|---|
| KADABRA | POCOS | POCOS |
| PARASECT | POCOS | POCOS |
| CHANSEY | POCOS | POCOS |
| ELECTRODE | POCOS | POCOS |
| DODRIO | POCOS | POCOS |
| MAROWAK | POCOS | POCOS |
| MAGNETRON | POCOS | POCOS |
| GOLBAT | POCOS | POCOS |
| HYPNO | POCOS | POCOS |
| RHYHORN | POCOS | POCOS |
| RAICHU | POCOS | POCOS |
| DITTO | POCOS | POCOS |
| VENOMOTH | POCOS | POCOS |
| ARBOK | POCOS | NINGUNO |
| WIGGLYTUFF | POCOS | POCOS |
| SANDSLASH | NINGUNO | POCOS |



# LISTADO DE POKÉATAQUES

**Que tus Pokémon aprendan los ataques adecuados es parte vital del juego. Aquí tienes una lista de estos, sus tipos y lo que hace cada uno.**



| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Absorber | Planta | | 20 | Absorbe una cantidad de PS equivalente a la mitad del daño ocasionado |
| Ácido | Veneno | | 30 | Daña y disminuye las Defensas del oponente |
| Afilar | Normal | | 30 | Aumenta tu poder de Ataque |
| Agarre | Normal | | 0 | Causa daño |
| Agilidad | Psíquico | | 30 | Dobla la Velocidad |
| Amnesia | Psíquico | | 20 | Aumenta el ataque Especial |
| Amortiguador | Normal | MT41 | 10 | Recupera la mitad de PS de tu Pokémon |
| Anulación | Normal | | 20 | Anula una de los ataques de tu oponente |
| Arañazo | Normal | | 30 | Causa daños |



| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Armadura Ácida | Veneno | | 40 | Dobla la defensa |
| Ascuas | Fuego | | 25 | Causa daños, puede quemar al oponente (10% de posibilidades) |
| Atadura | Normal | | 20 | Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces seguidas |
| Ataque aéreo | Volador | | 5 | Generas energía durante el primer turno y atacas en el segundo |
| Ataque-Ala | Volador | | 35 | Causa daños |
| Ataque Arena | Normal | | 15 | Reduce la Precisión de tu oponente |
| Aurora Rayo | Hielo | | 20 | Puede congelar a tu oponente y reducir su ataque en un 10% |
| Autodestrucción | Normal | MT36 | 5 | Causa daños, pero tuPokémon se desmaya |
| Avalancha | Roca | MT48 | 10 | Causa daños |



| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Barrera | Psíquico | | 30 | Mejora tu Defensa |
| Beso Amoroso | Normal | | 10 | Duerme al contrario |
| Bomba Huevo | Normal | MT37 | 10 | Causa daños |
| Bomba Sónica | Normal | | 20 | Causa daños por valor de 20 puntos |

# B

| Ataque | Tipo | MO/MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Burbuja | Agua | | 30 | Reduce la Velocidad de tu oponente (10% de posibilidades) |
| Burbuja, rayo | Agua | MT11 | 30 | Reduce la Velocidad de tu oponente (10% de posibilidades) |

# C

| Ataque | Tipo | MO/MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Cabeza, golpe | Normal | | 15 | Causa daños, puede asustar al oponente (30% de posibilidades) |
| Cabezazo | Normal | MT43 | 15 | Tu Pokémon pierde un turno y ataca en el segundo |
| Canto | Normal | MT40 | 15 | Duerme al enemigo |
| Cascada | Agua | | 15 | Causa daños |
| Clavo Cañón | Normal | | 15 | Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces seguidas |
| Combate | Normal | | 10 | Utilizado únicamente cuando no te quedan PS, causa 1/4 de los daños que has sufrido |
| Comesueños | Psíquico | MT42 | 15 | Duerme a tu oponente y absorbe sus PS |
| Cometa, puño | Normal | | 15 | Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces seguidas |
| Confuso, rayo | Fantasma | | 10 | Confunde al oponente |
| Confusión | Psíquico | | 25 | El ataque Normal puede confundir al oponente (10% de posibilidades) |

# C

| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Conversión | Normal | | 30 | El Pokémon cambia de tipo para enfrentarse a su oponente |
| Contador | Lucha | MT18 | 20 | Causa un daño equivalente al doble del recibido (sólo en los ataques físicos) |
| Cornada | Normal | | 25 | Causa daños |
| Corte | Normal | MO01 | 30 | Ataca y corta arbustos |
| Cuchillada | Normal | | 20 | Buena ocasión para un golpe crítico |
| Cuerpo, golpe | Normal | MT8 | 15 | Puede paralizar al oponente (30% de posibilidades) |

CH

# CH

| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Chupavidas | Bicho | | 15 | Succiona los PS del oponente |

# D

| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Danza-Espada | Normal | MT03 | 30 | Aumenta el poder de Ataque de tu Pokémon |
| Danza Pétalo | Planta | | 20 | Causa daños, pero tu Pokémon queda algo aturdido |

# D

| Ataque | Tipo | MO/MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Derribo | Normal | MT09 | 15 | Tu Pokémon recibe _ del daño que causa. |
| Desarrollo | Normal | | 40 | Aumenta el poder de Ataque de tu Pokémon |
| Descanso | Psíquico | MT44 | 10 | Recupera todos los PS, pero duermes durante dos turnos |
| Deslumbrar | Normal | | 30 | Paraliza al oponente |
| Destello | Normal | MO05 | 20 | Reduce la Precisión del rival. Ilumina mazmorras oscuras |
| Destructor | Normal | | 35 | Causa daños |
| Día de Pago | Normal | MT16 | 20 | Consigues dinero extra después de un combate. ¡Genial! |
| Disparo Demora | Bicho | | 40 | Disminuye la Velocidad del oponente |
| Dobleataque | Bicho | | 20 | Tu Pokémon ataca dos veces y puede envenenar al contrincante |
| Doblebofetón | Normal | | 10 | Ataca de 2 a 5 veces seguidas |
| Doble Equipo | Normal | MT32 | 15 | Aumenta las oportunidades de eludir ataques |
| Doble filo | Normal | MT10 | 15 | Tu Pokémon recibe sólo _ del daño que causa |
| Doble patada | Lucha | | 30 | Ataca dos veces seguidas |
| Drenadoras | Planta | | 10 | Succiona los PS del oponente a cada turno |

# E

| Ataque | Tipo | MO/MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Espora | Planta | | 15 | Duerme al oponente |

# E

| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Excavar | Tierra | MT28 | 10 | Tu Pokémon excava y se escabulle de los ataques |
| Explosión | Normal | MT47 | 5 | Si sale bien, destruirá a todos los Pokémon enemigos de una sola vez. ¡BOOM! Y ya está |

# F

| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Fisura | Tierra | MT27 | 5 | Puede derrotar al contrario con un solo golpe |
| Foco energía | Normal | | 30 | Aumenta las oportunidades de dar golpes críticos |
| Fortaleza | Normal | | 30 | Detiene todos los efectos (paralizar, quemar, etc...) sobre ambos Pokémon |
| Fuego, giro | Fuego | | 15 | Ataca de 2 a 5 veces seguidas |
| Fuego, puño | Fuego | | 15 | Causa daños y puede quemar al oponente (20% de posibilidades) |
| Fuerza | Normal | MO04 | 15 | Causa daños |
| Furia | Normal | MT20 | 20 | Al ser golpeado, el poder de ataque de tu Pokémon aumenta |
| Furia, ataque | Normal | | 20 | Ataca de 2 a 5 veces seguidas |
| Furia Dragón | Dragón | MT23 | 10 | Causa 40 puntos de daños |
| Furia, golpes sin jugar | Normal | | 15 | Ataca de 2 a 5 veces seguidas |

# G

| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Gas Venenoso | Venenoso | | 40 | Envenena al contrario |
| Golpe | Normal | | 20 | Causa daños, pero aturde a tu Pokémon |
| Gruñido | Normal | | 40 | Reduce el poder de Ataque del oponente |
| Guillotina | Normal | | 5 | Puede derrotar al oponente en un solo ataque |

# H

| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Hidrobomba | Agua | | 5 | Poderoso ataque de agua |
| Hielo, puño | Hielo | | 15 | Causa daños y congela al oponente ¡Brrrr, qué frío! |
| Hielo, rayo | Hielo | MT13 | 10 | Causa daños y puede congelar al enemigo. (10% de posibilidades) |
| Hípercolmillo | Normal | 1 | 5 | Causa daños y puede asustar al oponente |
| Híper rayo | Normal | MT15 | 5 | Si no derrotas a tu oponente de un solo golpe, pierdes un turno |
| Hipnosis | Psíquico | | 20 | Duerme al oponente. Zzzzz |
| Hoja Afilada | Planta | | 25 | Buena ocasión para dar un golpe crítico. ¡Ay! |
| Huesomerang | Tierra | | 10 | Ataca dos veces |
| Hueso palo | Tierra | | 20 | Asusta al oponente (30% de posibilidades) |

# I

| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Impactrueno | Eléctrico | | 30 | Causa daños y puede paralizar al contrario |

# K

| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Karate, golpe | Normal | | 25 | Una buena oportunidad para asestar un golpe crítico |
| Kinético | Psíquico | | 15 | Disminuye la Precisión deloponente |

# L

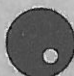
| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Lanzallamas | Fuego | | 15 | Causa daño y puede quemar al oponente (10% de posibilidades) |
| Lanza rocas | Roca | | 15 | Causa daños |
| Látigo | Normal | | 30 | Reduce la Defensa delcontrario |
| Látigo Cepa | Planta | | 10 | Causa daños |
| Lengüetazo | Fantasma | | 30 | Causa daños y paraliza al contrincante |
| Llamarada | Fuego | MT38 | 5 | Causa daños y puede quemar al enemigo (20% de posibilidades) |



| Ataque | Tipo | MO/MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Malicioso | Normal | | 30 | Reduce la Defensa del oponente |
| Mareo, puño | Normal | | 10 | Causa daños |
| Martillazo | Agua | | 10 | Oportunidad de asestar un golpe crítico |
| Meditación | Psíquico | | 40 | Aumenta el poder de Ataque |
| Mega agotar | Planta | MT21 | 10 | Succiona los PS del oponente por valor doble del daño infringido |
| Megapatada | Normal | MT05 | 5 | Causa daños |
| Megapuño | Normal | MT01 | 20 | Causa daños |
| Metrónomo | Normal | MT35 | 10 | Utiliza una MT a voleo |
| Mimético | Normal | MT31 | 10 | Copia el último movimiento de tu oponente |
| Movimiento espejo | Volador | | 20 | Copia el último movimiento de tu oponente |
| Movimiento sísmico | Lucha | MT19 | 20 | Causa daño equivalente al nivel de tu Pokémon |
| Mordisco | Normal | | 25 | 10% de posibilidades de asustar a tu oponente y detener el ataque |



| Ataque | Tipo | MO/MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Neblina | Hielo | | 30 | Detiene cualquier efecto (paralizar, quemar, etc...) en ambos Pokémon |



| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Onda trueno | Eléctrico | MT45 | 20 | Paraliza a tu oponente |



| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Pantallahumo | Normal | | 20 | Reduce la Precisión de tu oponente |
| Pantalla Luz | Psíquico | | 30 | Reduce a la mitad los daños causados por el ataque especial |
| Paralizador | Planta | | 30 | Paraliza al contrario |
| Patada baja | Lucha | | 20 | Causa daños y asusta al enemigo (30% de posibilidades) |
| Patada giro | Lucha | | 15 | Causa daños. Puede asustar al oponente (30% de posibilidades) |
| Patada salto | Lucha | | 25 | Si fallas, recibes 1/8 del daño que hubieras hecho |
| Patada salto alta | Lucha | | 20 | Si fallas, recibes 1/8 del daño que hubieras hecho |
| Perforador | Normal | MT07 | 5 | Puede derrotar al oponente con una solo golpe |
| Pico Taladro | Volador | | 20 | Causa daños |
| Picotazo | Volador | | 35 | Causa daños |
| Pin Misil | Bicho | | 20 | Ataca de 2 a 5 vecesseguidas |
| Picotazo Venenoso | Venenoso | | 35 | Causa daños y puede envenenar al oponente |
| Pisotón | Normal | | 20 | Causa daños y puede asustar al oponente |

# P

| Ataque | Tipo | MO/MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Pistola Agua | Agua | MT12 | 25 | Causa daños |
| Placaje | Normal | | 35 | Causa daños |
| Portazo | Normal | | 20 | Buena ocasión de dar un golpe crítico |
| Polución | Venenoso | | 20 | Causa daños y puede envenenar al oponente |
| Polvo Veneno | Venenoso | | 35 | Envenena al contrario |
| Presa | Normal | | 20 | Ataca de 2 a 5 veces seguidas |
| Psico-rayo | Psíquico | | 20 | Causa daños y puede confundir al rival (10% de posibilidades) |
| Psíquico | Psíquico | MT29 | 10 | Causa daños y disminuye el ataque especial de tus oponentes |
| Psico-onda | Psíquico | MT46 | 15 | Causa daños por valor de 1'5 veces el nivel de tu oponente |
| Puño-Trueno | Eléctrico | | 15 | Causa daños y puede paralizar al oponente |

# R

| Ataque | Tipo | MO/MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Rapidez | Normal | MT39 | 20 | Causa daños y puede incluso afectar a un Pokémon después de excavar |
| Rayo | Eléctrico | MT24 | 15 | Causa daños y puede paralizar al oponente |
| Recuperación | Normal | | 20 | Tu Pokémon genera potencia el primer turno y ataca en el segundo |
| Reducción | Normal | | 20 | Aumenta las posibilidades de esquivar un golpe |

# R

| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Reflejo | Psíquico | MT33 | 20 | Reduce los daños sufridos en ataques Písicos al 50% |
| Refugio | Agua | | 40 | Aumenta la Defensa de tu Pokémon |
| Remolino | Normal | MT04 | 20 | El combate termina instantáneamente (no funciona con Entrenadores) |
| Repetición | Normal | | 20 | Tu Pokémon ataca entre 2 y 5 veces seguidas |
| Residuos | Venenoso | | 20 | Causa daños y puede envenenar al oponente |
| Rizo Defensa | Normal | | 40 | Refuerza tu Defensa |
| Rugido | Normal | | 20 | El combate termina automáticamente (no funciona con los Entrenadores) |

# R

| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Somnífero | Planta | | 15 | Duerme al oponente |
| Solar, rayo | Planta | MT22 | 10 | Tu Pokémon absorbe la luz del sol y ataca |
| Salpicadura | Normal | | 40 | ¡Sin efecto! |
| Sumisión | Lucha | MT17 | 25 | Reduce el daño que recibes de tu oponente a 1/4 |
| Súper Diente | Normal | | 10 | Reduce los PS del contrario a la mitad |
| Súpersónico | Normal | | 20 | Confunde al contrincante |
| Surf | Agua | MO03 | 15 | Poderoso ataque acuático |



| Ataque | Tipo | MO/MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Sustituto | Normal | MT50 | 10 | Tu Pokémon crea un clon para que ataque y reciba los daños |

## T

| Ataque | Tipo | MO/MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
|---|---|---|---|---|
| Teletransporte | Psíquico | MT30 | 15 | Tu Pokémon puede huir de los combates (pero no contra los Entrenadores) |
| Tenaza | Agua | | 10 | Ataca de 2 a 5 veces seguidas |
| Terremoto | Tierra | MT26 | 10 | Causa daños, pero no a los Pokémon de tipo Volador |
| Tiniebla | Fantasma | | 15 | Causa daños por valor del nivel del oponente |
| Tornado | Normal | | 35 | Causa daños |
| Tóxico | Venenoso | MT06 | 10 | Envenena al contrario (el daño aumenta a cada turno) |
| Transformación | Normal | | 10 | Tu Pokémon se transforma en una copia del monstruo rival |
| Tri-Ataque | Normal | MT49 | 10 | Causa daños |
| Trueno | Eléctrico | MT25 | 10 | Causa daños y puede paralizar al oponente |



# V

| Ataque | Tipo | MO /MT | PP | ¿Qué es lo que hace? |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Venganza | Normal | MT34 | 10 | Pierdes de 2 a 3 turnos en combate, pero luego atacas causando el doble de daño recibido |
| Ventisca | Hielo | MT14 | 5 | Congela al rival y detiene su ataque (30% de posibilidades) |
| Viento cortante | Volador | MT02 | 10 | Tu Pokémon genera potencia durante el primer turno y ataca en el segundo |
| Vuelo | Volador | MO02 | 15 | Tu Pokémon vuela, entonces ataca/vuela entre ciudades. |

# LISTADO DE POKÉITMES

**Para llegar al final, tendrás que hacer un buen uso de los ítems y habilidades que el juego te ofrece. Aquí tienes una lista de dónde puedes encontrarlos...**

## MÁQUINAS TÉCNICAS

| MT | ATAQUE | LOCALIZACIÓN | PRECIO |
|---|---|---|---|
| 01 | Megapuño | Almacenes de Ciudad Azulona | 3000 |
| 02 | Viento cortante | Almacenes de Ciudad Azulona | 2000 |
| 03 | Danza-Espada | Silph S.A. | Gratis |
| 04 | Remolino | Ruta 4 | Gratis |
| 05 | Megapatada | Calle Victoria, Alm. Ciudad Azulona | 3000 |
| 06 | Tóxico | Gimnasio Pokémon Ciudad Fucsia | Gratis |
| 07 | Perforador | Zona de Juegos de C. Azulona, Alm. | 2000 |
| 08 | Golpe Cuerpo | S.S. Anne | Gratis |
| 09 | Golpe Cuerpo | Ciudad Azafrán, Alm. Ciudad Azulona | 2000 |
| 10 | Doble Filo | Zona de Juegos de Ciudad Azulona | Gratis |
| 11 | Rayo Burbuja | Gimnasio Pokémon de C. Celeste | Gratis |
| 12 | Pistola Agua | Mt. Moon | Gratis |
| 13 | Rayo Hielo | Almacenes de Ciudad Azulona | Gratis |
| 14 | Ventisca | Isla Canela | Gratis |

| MT | ATAQUE | LOCALIZACIÓN | PRECIO |
|---|---|---|---|
| 15 | Híper Rayo | Intercambio de monedas en Ciudad Azulona | 5500 monedas |
| 16 | Día de pago | Ruta 12 | Gratis |
| 17 | Sumisión | Calle Victoria, Almacenes C. Azulona | 3000 |
| 18 | Contador | Almacenes Ciudad Azulona | Gratis |
| 19 | Mov. Sísmico | Ruta 25 | Gratis |
| 20 | Furia | Ruta 15 | Gratis |
| 21 | Mega agotar | Gimnasio Pokémon C. Azulona | Gratis |
| 22 | Rayo Solar | Mansión Canela | Gratis |
| 23 | Furia Dragón | Ciudad Azulona | Gratis |
| 24 | Rayo | Gimnasio Pokémon C. Carmín | Gratis |
| 25 | Trueno | Central de Energía | Gratis |
| 26 | Terremoto | Silph S.A. | Gratis |
| 27 | Fisura | Gimnasio Pokémon C. Verde | Gratis |
| 28 | Excavar | Ciudad Azulona | Gratis |
| 29 | Psíquico | Ciudad Azafrán | Gratis |
| 30 | Teletransporte | Ruta 9 | Gratis |
| 31 | Mimético | Ciudad Azafrán | Gratis |
| 32 | Doble Equipo | Ciudad Fucsia, Alm. C. Azulona | 1000 |
| 33 | Reflejo | Central de Energía, Alm. C. Azulona | 1000 |
| 34 | Venganza | Gimnasio Pokémon Ciudad Plateada | Gratis |
| 35 | Metrónomo | Laboratorio de investigación Azafrán | Gratis |
| 36 | Autodestrucción | Silph S.A. | Gratis |
| 37 | Bomba Huevo | Ciudad Fucsia, Alm. Ciudad Azulona | 2000 |
| 38 | Llamarada | Gimnasio Ciudad Canela | Gratis |
| 39 | Rapidez | Ruta 12 estación Lookout | Gratis |
| 40 | Cabezazo | Zona Safari | Gratis |
| 41 | Amortiguador | Ciudad Azulona | Gratis |
| 42 | Comesueños | Ciudad Verde | Gratis |
| 43 | Ataque Aéreo | Calle Victoria | Gratis |
| 44 | Descanso | S.S. Anne | Gratis |

| MT | ATAQUE | LOCALIZACIÓN | PRECIO |
|---|---|---|---|
| 45 | Onda Trueno | Ruta 24 | Gratis |
| 46 | Psico-onda | Gimnasio Pokémon C. Azafrán | Gratis |
| 47 | Explosión | Calle Victoria | Gratis |
| 48 | Avalancha | Almacenes Ciudad Azulona | Gratis |
| 49 | Tri-ataque | Almacenes Ciudad Azulona | Gratis |
| 50 | Sustituto | Intercambio de monedas de Azulona | 7700 monedas |

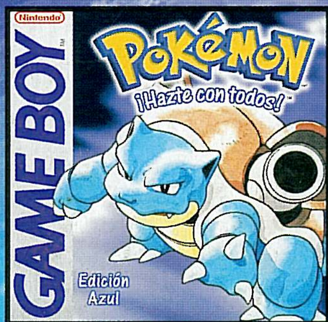
## MÁQUINAS OCULTAS

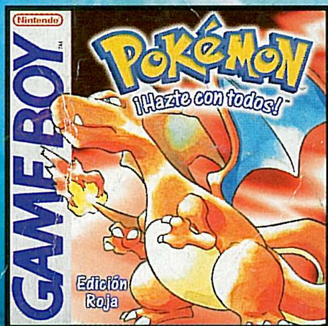
| MO | HABILIDAD | LOCALIZACIÓN | PRECIO |
|---|---|---|---|
| 01 | Corte | S.S. Anne | Gratis |
| 02 | Sky | Ruta 16 | Gratis |
| 03 | Surf | Zona Safari Área 3 | Gratis |
| 04 | Fuerza | Ciudad Fucsia | Gratis |
| 05 | Destello | Ruta 2 | Gratis |

## POKÉBALLS

| POKÉ BALL | EFECTO | LOCALIZACIÓN | PRECIO |
|---|---|---|---|
| Poké Ball | Atrapa a un Pokémon | Tienda Pokémon | 200 |
| Súper Ball | Atrapa a un Pokémon, mejor que la Poké Ball. | Tienda Pokémon | 600 |
| Ultra Ball | Atrapa a un Pokémon mejor que la Súper Ball. | Tienda Pokémon | 1200 |
| Safari Ball | Atrapa un Pokémon en la Zona Safari. | Zona Safari | 30 por 500 |
| Master Ball | Atrapa a un Pokémon con una precisión del 100% | Silph S. A. | Gratis |

games WORLD








## DE CABO A RABO:

# Pokémon

## GUÍA PARA ENTRENADORES DE ÉLITE

¿Quieres capturarlos a todos, eh? con esta completa guía podrás hacer eso y mucho más:

- saber donde se esconden los 150 Pokémons
- conocer las rarezas de cada uno
- cómo derrotar a los líderes
- cómo derrotar a la élite
- conocer todos los ataques

**Y ADEMÁS...**
Un montón de trucos y secretos